GERALT KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2015/05 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 91 • ISSN: 1307-8933



HEDİYE
POSTER + GTA HARİTASI
SİZİN İÇİN ÖNEMLİ YERLERİ İŞARETLEDİK!

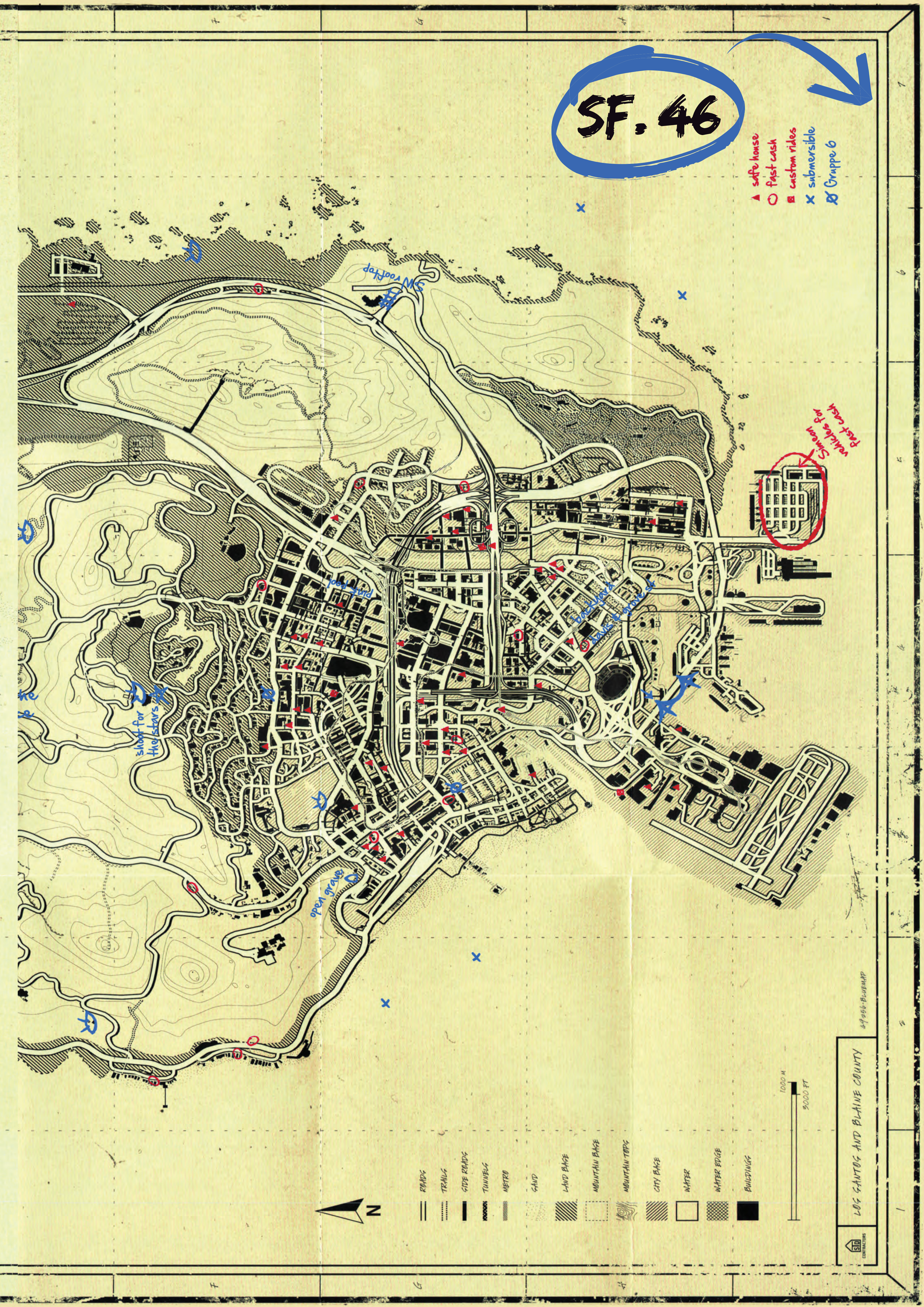
TAM 8 SAYFA
İNCELEME
TEKNİK REHBER
& İPUÇLARI

Grand Theft Auto V FIVE

GERÇEK YÜZÜNÜ PC'DE GÖSTERDİ!

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)


THE MORNING GLORY COUNTY
1823
BLAINE COUNTY
CITY OF LOS SANTOS
FOUNDED 1781
Frank Mathers
between the crates
stash
rail cabin
THEY'RE HERE!
take control
Titan
P.996 Lazer
Buzzard
in the drink



SF. 46
safe house
fast cash
custom rides
submersible
Gruppe 6
SW rooftop
pink pool
shoot for the stars
open grave
ROADS
TRAILS
SIDE ROADS
TUNNELS
METRO
SAND
LAND BASE
MOUNTAIN BASE
MOUNTAIN TOPS
CITY BASE
WATER
WATER EDGE
BUILDINGS
1000 M
3000 FT
LOS SANTOS AND BLAINE COUNTY

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



26

Dosya: Köklere Dönüş

Bir oyun türü hafızalardan silinmeye yüz tutmuşken nasıl da geri döndü? Hem de eskisinden daha güçlü, daha iddialı şekilde!



64

SHELTER 2

25-35 yaşında erkek dersiniz, dirayetlidir dersiniz ama nasıl da duygusal, sulugöz olabiliyoruz yahu bazen.

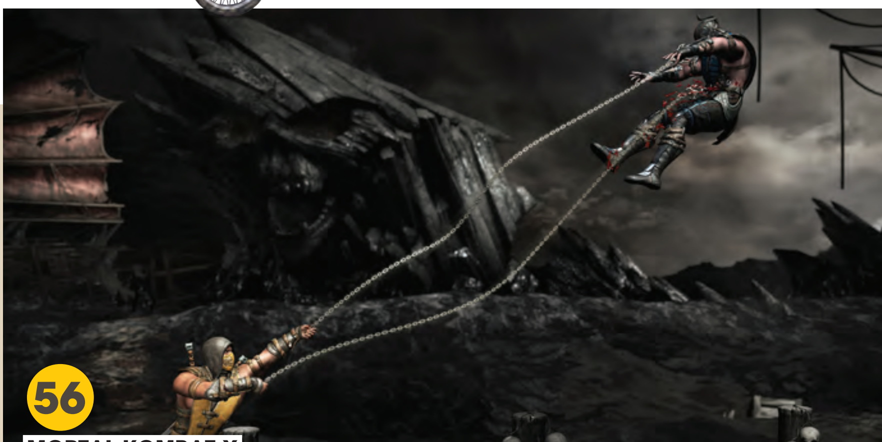


74

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA

Son dönemde çıkan hiçbir Assassin's Creed oyunu mutlu etmiyor derken ters köşeye yattık birazcık.





56

MORTAL KOMBAT X

Elimizde olan şey bir dövüş oyunu ama oturup ara sahnelerini film gibi izliyor, sonra da senaryo konuşuyoruz. Ama dövüşsek de yani!?

ER'DE BU AY

MAYIS 2015



80 **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
Revan'ın çağrısına kayıtsız kalamayan Sarp, yeni güncellemeden hemen önce gıcık olduğu topraklara döndü.



34 **PILLARS OF ETERNITY**
Ya Obsidian diye bir firma varmış, böyle de tırt bir oyun yapmışlar. Bilmeyiz etmeyiz, bir bakalım dedik işte.



130 **SON JETON: STAR WARS: KOTOR**
Bu ay dergide iki adet Revan yazısı var. Ama bu karaktere yetmez, yetmemeli!



46 **GTA V**
Ne o? Bu sayfalarda üçüncü kez GTA V'i gördüğünüze mi şaşırdınız, yoksa sonunda PC'ye çıktığına mı? Sorun değil, rüya mı diye az çimdiklemedik biz de kendimizi.

HOŞ GELDİNİZ...

Baharınız kutlu olsun!



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Dillere pelesenk olan "İnternet yüzünden yalnızlaştık" cümlesini artık doğruluğunu pek de tartmadan, ezberden söylüyoruz gibi geliyor bana. En azından kendi açımdan söyleyeyim, çok net bir aşırı sosyalleşme içindeyim. Yarı gerçek, yarı sanal canlılara dönüştüğümüzden beri sadece eş dost ilişkilerini değil, sizlerle iletişimimizi de müthiş pratik ve hiç olmadığı kadar içli dışlı bir hale getirdi internet. Ama zaten bildiğiniz şeyleri baştan anlatmak istemiyorum, sadece bu yoğun iletişimin içinde dikkatimi çeken bir noktayı paylaşmak için yaptım bu girizgahı...

Oyungezer'le ilgili o kadar farklı bakış açılarından, birbiriyle taban tabana zıt öyle beklentileriniz var ki üst üste birkaç mesaj okuduktan sonra dergi yapmak hakkında kendi bildiğim şeyleri de unutuyorum bazen. Kimi zaman tek satırlık bir twitter mesajıyla, kimi zaman upuzun bir e-postayla ilettiğiniz görüşlerinizin hepsi, doğal olarak, çok önemli. Oyungezer zaten bu görüşlerle kendi isteklerimizi ve tecrübelerimizi birleştirdiğimizde ortaya çıkan şeyin adı. Tabii bazen bu formülün içine maddi koşullar, yasal sınırlar, fiziksel imkansızlıklar gibi bazı kısıtlayıcılar da giriyor ve hayalimizdeki lezzetin birkaç tık gerisinde kalıyor yaptığımız iş. Ama o zamanlarda da keyfimizi kaçırmamaya çalışıyoruz. Çünkü severek yaptığımız müddetçe, bu dergiden vazgeçmeyi düşünmüyoruz...



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

PİKSELLİ MEKTUPLARIN 8-BIT POSTACISI GELDİ!



Ayın Postacısı

Emre Sümer

Çocukluğundan beri bu insanları okumuş, onlara özenmiş, onlar gibi olmak istemişti. Hep de bir mektup yazmak istemiş, fakat hiç cesaret edememişti. Belki de onlar kadar iyi olamayacağına inanmıştı içten içe. Evet, belki onlara yazamamıştı fakat şimdi ise hiç yazamadığı mektupları cevaplayacaktı... Acaba neler olacaktı...





OTURAN BOĞA'DAN SELAM VAR, UGH!

Hooowdy hooo Emre ağabey. Mr. Hankey selamıyla giriş yapayım dedim. Nasıl gidiyor hayat? Umarım her şey iyi, keyfin de yerindedir. Öncelikle Pixel bölümüne bayıldığımı söylemeliyim. Dergiyi aldığımda ilk okuduğum bölüm olur kendileri. Geçen ay Son Jeton kısmında Mafia'yı görünce çok duygulandım. İnsan oynayıp bitirdiği oyunu görünce daha bir mutlu oluyor. Neyse fazla uzatmadan turbo hızıyla sorularıma geçeyim en iyisi ben.
1. En sevdiğin oyun karakteri hangisi?
2. Askerlikte yaşadığın en matrak anın neydi?
3. Hayatta şunu şunu şunu yapacağımı asla tahmin etmezdim ama yaptım dediğin bir şey oldu mu?
4. Hayatta en büyük başarım dediğim şey nedir?
5. Sence en iyi Heavy Metal grubu hangisi?
Sorularım bu kadardı Emre ağabey. Umarım yayınlarsın. Kendine çok iyi bak. Rock on! \m/
Arda Köroğlu

Selamlar Hankey Bey. Hayat standart ve sıkıcı çalışma saatleri haricinde güzel diyeceğim ama insanın mecbur olduğu güzel bir şey var mı ki şu hayatta zaten? Valla 2009'dan beri Pixel için yazıyorum, yeminle ne zaman birisi "Çok güzel olmuş Pixel" dese hâlâ ilk günkü kadar da sevinip coşuyorum yani, o yüzden çok teşekkürler güzel düşüncelerin için.

1. King of Fighters serisinden Iori Yagami. Kendisini ilk gördüğüm zamanlarda daha önceden gördüğüm video oyun karakterlerinden oldukça farklı ve karizma gelmişti çünkü.
2. Zor bir soru bu, çünkü inan hatırlamakta zorluk çekiyorum askerlik dönemini. İnsan hafızası istemediği şeyleri silme konusunda bir hayli başarılı doğrusu. Hatırlarsam ben sana mail atarım.
3. Valla ben çok maceradan uzak, çok sakin tabiatlı, çok rutin yaşayan bir adamım. O yüzden pek çılgın tecrübelerim de olmadı yani. (Sıkıcıyım de mi?)
4. Pek çok büyük hayalim var ama şimdilik iki tanesini gerçekleştirdiğim için çok mutluyum. Bir tanesi bir metal müzik grubu kurup konser vermekti ki bunu üniversitede gerçekleştirdim. Öteki oyun dergisi yazarlığı yapmaktı ki sonucu malum. Şimdi "Ne varsa eski gruplarda var ya" diyen tutucu arkadaşlar kızacak ama ben yeni jenerasyon metal müziği biraz daha fazla seviyorum.
5. Zaten kıyaslama ya da kapıştırma ihtiyacı bile saçmalık bence. Zevk meselesi bu. Ama illa seçmemi istersen Avenged Sevenfold derim (ah vurmayın, tamam!). Eskilerden de Metallica.

Ellerine sağlık Arda. Ayrıca ilk mektubumu senden alıp hayalimi gerçekleştirdiğin için mektubunu en başa koyuyorum. Stay heavy brother!

ŞANSSIZ İNSAN

Selamlar ülke sınırları içerisinde çıkan en iyi oyun dergisi ve onun retrocu editörü Emre Reis. Nasılsınız? Eğer iyiyseniz Allah daim etsin, kötüyseniz Allah yardım etsin diyerek mektubuma geçeyim. Sizi uzun yıllardır takip ediyorum ve biliyorum ki korsan oyunlarla sürekli mücadele edersiniz. Okuyucularınıza orijinal oyunları önerirsiniz. Oyun fiyatları ülkemiz için pahalı olsa da ben orijinal oyun almaya dikkat ederek daima indirimleri kovalarım. Geçenlerde bir Humble Bundle paketinden aldığım Hitman: Absolution uzun zamandır bana Steam kütüphanemden göz kırpıyordu. Adil Kullanım Kotası saçmalığını da hesaba katarak yaptığım uzun matematiksel işlemler sonucu oyunu indirmeye karar verdim. Oyun indikten sonra bir heyecan, bir şevk açtım oyunu. O da ne? Oyun

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



Bizzat kendi arşivim. İnsan nasıl bunları 5 dakikada atar köşeye?

dondu. Bir daha açtım başladım. "Yeah man" dedim sessizce. Fakat bu sefer de hikâye modu yüklenirken oyun dondu. Evet, bu sorunu 2 gündür yaşıyorum. Oyunun ana menüsü dışında başka bir şeyini görme fırsatım olmadı maalesef. Aynı sorunu crack'li versiyonu kullanan kişiler de yaşıyormuş. Sorun Steam'de değil yani. Ayrıca başka bir şanssızlık ürünü olarak, **Civizilation V oynarken kaydetmeyi unutarak çıkmamın da bir salaklık mı yoksa şanssızlık mı olduğunu merak ediyorum.** Eskiden ne güzeldi. Kayıt fonksiyonu yoktu. Ekran karşısında en uzun süre dayanan kişi oyunu bitirme ödülüyle mükâfatlandırılıyordu. Bu zorluklarla oyunu bitirmek insana güzel bir anı bırakıyordu. Peki ya şimdi? Oyunu bitir ve bir köşeye at. Öyle değil mi abi?

Kıvanç Yazlar

Selamlar Kıvanç!

Çok teşekkürler güzel yorumların için. Samimi olmak gerekirse orijinal oyun konusunda çok sert bir tavır takınılmaması taraftarıyım ben. İnsanın gücü ve vicdanı yettiği kadar olmalı bu işler. Çünkü oyun gibi, kitap gibi, müzik gibi içinde sanat barındıran ve insanın kültürel gelişimine direkt katkıda bulunan ürünlerin lüks değil insani ihtiyaç sınıfına girdiğine inanıyorum. Misal, çeşitli sebeplerden dolayı ne yazık ki korsan izlediğin onca filmin hiçbirini izlemediğini düşün, şu an nasıl bir insan olurdun sence? Ya da onca kitabı es geçseydin? Kültürel açıdan bir şeylerinin eksik kalmasından her türlü iyidir bence bu. Tüketici ve üretici karşılıklı dürüst olmalı. Bak kendinden ne kadar güzel örnek vermişsin indirimleri kovaladığına dair. İmkânın yetiyorsa kesinlikle ve kesinlikle orijinal ürün kullanılmalı, fakat milyon dolarlık bir firma ortaokullu bir çocuğun cebindeki 3-5 liranın derdine de düşmemeli. Zaten insanlar uygun fiyatlarla orijinal ürünlerin kalitesine alıştırılsa kimse korsan ürünün püsürüğüyle uğraşmaz. Gördüğün gibi Sony bunu

> "ŞİMDİ TUTUCU ARKADAŞLAR KIZACAK AMA BEN YENİ JENERASYON METAL MÜZİĞİ BİRAZ DAHA FAZLA SEVİYORUM."



gayet başardı ve yıllardır Princo CD'ye oyun çekip oynayan insanlar şimdi orijinal Playstation oyunlarına hücum ediyor. Ayrıca sen istersen en yeni oyunu 1 lira yap, kendini para vermemeye şartlamış adam ne yaparsan yap vermez. Bir de bu konuda çok saçma bulduğum bir örnek var, "O zaman araba da çalalım" diye. İnsan zaten araba ile bir sanat ürününü aynı kefeye koyuyorsa ortada bayağı ciddi bir sorun var demektir. Ki ülkemizin kültür seviyesi açısından durumu da malumunuz.

Diğer konuya dönersek eskiden oyunların başarı hissiyatının çok daha fazla olmasının nedeni, dediğin gibi seni şu anki oyunlardan çok daha fazla zorluyor olmasıydı. Yoksa millet neden Bloodborne'a bu kadar âşık oldu durduk yere? Oyunlar ROM kapasitesi yüzünden çok büyük yapılamadığından adamlar da mecburen hemen bitmesin diye çok daha zor yapıyordu evet. Ama işin donanım tarafı da ciddi etken bence. Bir düşün, üfleye üfleye zar zor kaseti çalıştırıyorsun, taş gibi sert joystick yüzünden parmakların su topluyor, adaptör aşırı ısındı, patladı patlayacak, bir de bunların üstüne oyunun çılgın zorluğuyla baş edince savaştan çıkmış gibi oluyordu insan. Sonra insan nasıl unutabilir ki böyle bir tecrübeyi? Şimdiki insanlar çok aşırı üşengeç. Eskiden üzerinde paten yapılmış CD'yi çalıştırana kadar sabahlayan adam şimdi ufacık bir bug olsa ortalığı birbirine katıyor. Neden, çünkü oyuna erişimin eskisine oranla çok kolaylaşması adamın gözünde değerini azalttı. 5dk beğenmesin oyunu hemen silip atıyor, hele ki Steam üzerinden falan da almışsa bir bağ kurabileceği kutu, kitapçık, kartuş falan da yok. Nasıl olsa geldiği yerde daha çok, ohooooo ;) Hâlbuki senin 5 dakikada burun kıvırdığın oyuna onlarca insan aylarca emek vermiş falan, kim takar?

Çok dertliyim ben bu konularda Kıvanç çoook. Açtın kutuyu söylettin kötüyü resmen. Ama gene bekleriz efendim. Sevgiler.

Videolarda Bu Ay



» Batman v Superman'ın trailer'ı sizce de fazla güzel değil mi?: **tinyurl.com/ogzsuperbat**



» Demir Adam Robert Downey Jr.'a tanrı torpil geçmiş resmen, sesi de harika: **tinyurl.com/ogzrobertsing**



» Dizisi kesmediyse Daredevil tarihini buradan özet geçin: **tinyurl.com/ogzdaredevil**



Dur sana Pokemon'larımı göstereyim

GOYUN DRAWS NEAR!

Selam Emre Abi ve tüm Oyungezer ahalisi. Geçen ay Ömer Abi'ye biraz geç mail attığımdan mesajım dergiye yetişemediğinde üzülmüştüm ama dergiyi görünce çok sevindim çünkü gelecek ay Selam OGZ'de

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

derginin J-RYO ustalarından, Dragon Quest üstadı Emre Abi vardı :) Bu kadar yağ çektikten sonra artık başlayabi-- O da ne?

A Question draws near!

1. Senin kadar olmasa da ben de küçük çaplı bir Dragon Quest hayranıyım, internetteki her yerde adım MetaSlime'dır ve 3DS alma sebeplerimden biri de Nintendo'nun konsollarına yeni DQ oyunları çıkaracağını duymuş olmamdı. Dragon Quest 7 için bekledim, bekledim... Nintendo'nun her büyük fuarda vb. yerlerdeki açıklamalarını takip ettim. Sonuç? Dragon Quest 7 hakkında tek bir söz bile edilmedi. Hatırlarsan rahmetli Nintendocu sitesinde insanlar toplanıyordu Japonya'ya gidip ofis basmak için. Sence hâlâ bir umut var mı şu oyunu resmi Avrupa versiyonu ile oynayabilmemiz için? Bu ayki dosya da güzeldi ama biraz yaraya tuz bastı :')

2. İlk soruyla alakalı olacak ama sence de Japonya'nın oyun sektörünün biraz daha batıya açılması gerekmiyor mu? Yani tamam, artık Final Fantasy 6'yı 3 diye oynamıyoruz ama yine de Dragon Quest faciası olsun, Youkai Watch olsun, insan artık içinde biriktirmeye başlıyor, "Bir gün Akihabara'ya gidip bir retro oyun dükkânını soyucam" diye. (Sadece ben de olabilirim.)

3. Studio Ghibli filmlerini seyretmişsindir, insanın içine bir mutluluk duygusu koyarlar, başka hiçbir animede o hissi alamadım. Oynadığım oyunlarda da o hissi arıyorum. **Bana en hoş gelenler DQ ve Zelda serileri, çünkü masal gibiler.** Epey JRPG ve Nintendo oyunu oynadım, bana bildiğin saklı J-RYO cevherleri önerebilir misin?

4. Son olarak, sattığın Japon DQ7 satıldı mı? ^-^ NA versiyonu bulduğundan sattığını duymuştum da.

Söylemek, sormak istediğim birçok konu var ancak mesajım aşırı derecede uzamış. Uzun süredir sana ve Ömer Abi'ye mesaj atmak istiyordum.

Metehan Ataşer



Dragon Quest X
Bu da Batıya gelmedi kitapsız



> "BİR GÜN AKİHABARA'YA GİDİP BİR RETRO OYUN DÜKKÂNINI SOYUCAM"

A yazar attacks! 87HP damage!
Metehan'cım selamlar. Mailine şöyle bir baktım da, can evimden vurmuşsun beni resmen. O yüzden sorulara yumulmak adına hemen girişiyorum:

1. Aaaah ahhh. O oyunun duyurusu yapıldığında siteye haberini de ben girmiştim bayram coşkusuyla biliyor musun? Açıkçası ilk çıktığında 1,5-2 sene içerisinde Batıya gelir diyordum ama ı-ıh. Unut sen onu bence. Oyunun 70000 sayfadan fazla tutan metinlerini çevirmeye değmeyeceğine inanıyor galiba SquareEnix. Ne de olsa Final Fantasy kadar Batı'da tutmuyor Dragon Quest, bu bir gerçek. Yoksa merak etme, ben de en az senin kadar acı çekiyorum oyunun resimlerini gördükçe. Eski Nintendocu'da bahsettiğin stüdyoyu basıp adamları dövme fikri de benden çıkmıştı zaten :)

2. Emin ol zamanında Japonya bayağı bir denedi Batı'ya açılmayı oyunlar konusunda ama sonuç beklendiği kadar iyi olmadı. Çünkü iki kültür arasında uçurum seviyesinde farklılıklar var ve Japonlara oldukça doğal gelebilen şeyleri Batılılar inanılmaz derecede saçma ve absürt bulabiliyor. O yüzden adamlar artık yoğurdu üfleyerek yiyor ve Batı'da tutma ihtimali %90 değilse bu taraflara bir şey getirmiyorlar. Ne de olsa milyonlarca dolar harcanan yatırımlar bunlar. Akihabara'da dükkân soymana da gerek yok, eBay üzerindeki ikinci el retro oyun piyasası Türkiye'deki oyun piyasasından kat ve kat ucuz. Suç işlediğine değmez yani (ee evet yalnız değilsin).

3. J-RYO'lardan Studio Ghibli tadını almak biraz zor bence. Ama stüdyonun katkıda bulunduğu iki

BEN YAPTIM

Bu ay Eray Arslan köşemizi Horror Anime ve League of Legends Winter Wonder Orianna çalışmalarıyla şenlendiriyor. Hayır LoL'den hiç anlamam, ne yazsam bilemedim şimdi. Ellerine sağlık Eray. (Bir de internetten konuşurken komik bir şey dediğinde LoL yazana inanılmaz kıl olurum, onu yazayım bari. LoL diye güler mi insan hiç?) Ama İdil Avan sol kulvardan atılıp sayfayı Plants vs. Zombies 2 çizimiyle yumuşatıyor, bizden de kocaman bir teşekkür alıyor. Harikasınız arkadaşlar!





ERAY ARSLAN



İDİL AVAN

> SENİN BEŞ DAKİKA BAKIP BURUN KIVIRDIĞIN OYUNA ONLARCA İNSAN, AYLARCA EMEK VERMİŞ FALAN, KİM TAKAR..?

tane RYO oyunu var gayet, onlara bir bakabilirsin: Magic Pengel: The Quest for Color ve Ni-No-Kuni. Onun haricinde kaliteli J-RYO tavsiyeleri istersen Arc The Lad, Mystery Dungeon,Suikoden, Lunar ve Mana serilerini söyleyebilirim.
4. Evet satıldı, hatta gene derginin okurlarından biri satın aldı ve kendisiyle telefonda uzun uzun muhabbet falan da ettik. Retro oyun koleksiyonculuğuna ilk başladığım zamanlarda bol bol takas yaparım diyordum ama baktım millet sadece çöpünü çıkartıyor, ben de fazlalıkları satıp gelen parayla oyun almaya karar verdim. O da bir nevi takas sayılır zaten. Sana da tavsiye ederim bu yöntemi eğer koleksiyonculuk niyetin varsa.

Ne uzun maili, inan ben sohbete doyamadım yani, insan her gün bir MetaSlime'la karşılaşmıyor ne de olsa. Tekrar Alefgard'a bekleriz.

ŞU KARTON FİGÜRLER

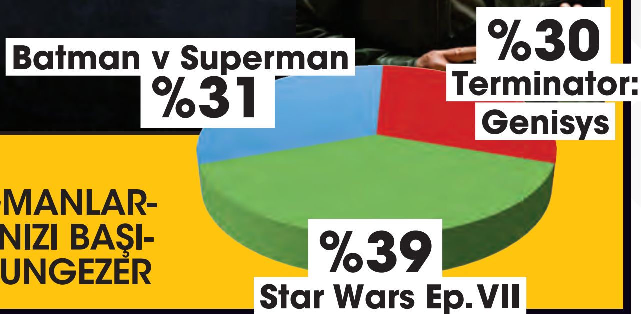
Sizin gelecek ayın postacısı olduğunuzu duyunca çok mutlu oldum ^_^ Oyungezer için 1 adet horror anime resmi ve League of Legends Winter Wonder Orianna çizdim :) Benim için yayınlarsanız Ben Yaptım köşesinde çok mutlu olurum... ^-^
Bir de şu karton figürler yerine poster verseniz daha güzel olmaz mıydı? :)
Eray Arslan

Selamlar Eray,
İnan ben de mektup gönderdiğin için bir o kadar memnun oldum. Ellerine sağlık diyor, şaheserlerini direkt Ben Yaptım'a transfer ediyorum. Yalnız bilgisayar danışmak için tam adamını bulmuşsun yani. *(Eray, sistem bilgilerini yazdığın kısmı kırptım ben biraz -Serp.)* **Ben 2005'ten beri kullandığım bilgisayarımı bile daha bu sene başında yeniledim ve bu zaman zarfında bir kez olsun bile yeni bilgisayar ihtiyacı hissetmedim.**

Karton figür mevzusuna dönersek, bütün okurları memnun etmek bilimsel olarak imkânsız olduğu için yorum yok demek istiyorum. Dergide her yazara özel helikopter sistemini devreye aldığımız için de bir süre daha böyle ucuz eşantiyonlarla idare edeceksiniz artık, nioahahahaha! Gene bekleriz ;)

Anket





>> @OYUNGEZER: SON DÖNEM FRAGMANLARDAN HANGİSİ AKLINIZI BAŞINIZDAN ALDI? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: ÇOK GÜZEL OLABİLECEKKEN BİR ŞEKİLDE BATIRAN RETRO OYUN DESEK?

E.T batırmaktan öte kendini gömdüren bir oyun **@Uğur Esef**

Pacman, şu çizgi film veya 3D'leri çıkma saydı daha iyi olurdu. **@Kaan Yıkın**

Giana Sisters. **@Mark_Multiplex**

>> SİZE VERSELER HANGİ SERİYİ YENİDEN DİRİLTİRDİNİZ?

01 Medal of Honor, yazık oldu o seriye... **@Ömercan Matpan**

02 Duke Nukem. Pc versiyonu hayal kırıklığıydı. **@Hüseyin Mezgil**

03 Half Life mı desem ne desem, 3 bir çıksa da oynasak diyor insan. **@Eyüp Gültekin**

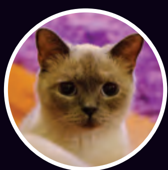
04 Hak ettiği ilgiyi göremeyen Darksiders serisi **@Volkan Duyuler**

05 Amiga'da vardı. Pang! Remake hoş olurdu. Toki de fena olmazdı. **@Mert Özerk**

06 Seri olmayanlar, tek tek olanlar geri gelsin. Hikâye başlasın, bitsin. **@Cihan Fırat**

>> @OYUNGEZER: DERGİ BİTTİ, EVE GİTTİN, DİNLENDİN, ŞİMDİ N'APICAKSIN? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Patti'yi kucağıma alıp o tırmalayana kadar mıncıracağım. Sonra odama. Yine bilgisayara. **@pebblesinmymind**



Kendime yapacak başka dergiler bulurum ben de! **@gizemsedef**



Nereye gittiğinizi sanıyorsunuz? Haziran sayısının toplantısı 15 dakika sonra! **@sarpkurkcu**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

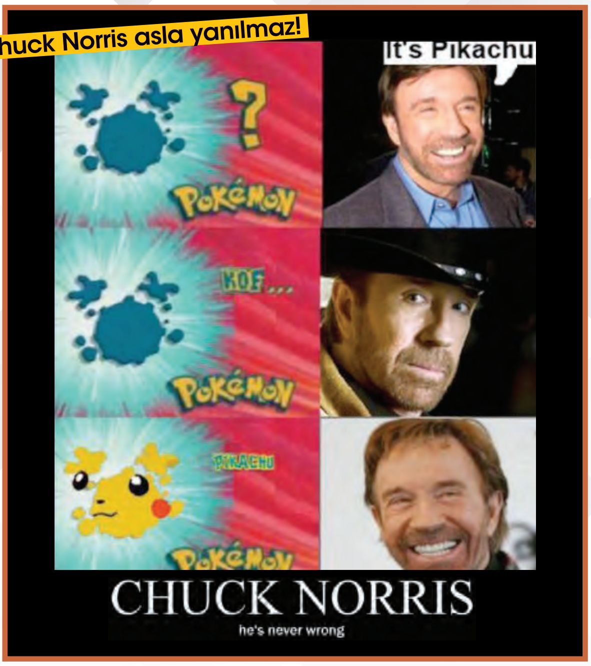
SELAM OGZ

Selam Oyungezer, soru sormayacağım ancak size benim Oyungezer hastalığımın nasıl başladığını anlatacağım. Bundan 6 sene önce bir AVM'de derginizi gördüm ve inanılmaz ilgimi çekti. O zamandan itibaren her ay "Oyungezer geldi mi?" diye AVM'leri gezer oldum. 2009 yıllarıydı ve derginize resmen âşık olmuştum. 2010 yılına yakın elimde birçok dergi birikti ve dergilerimi okula götürüp derslerde arkadaşlarımla bir sayfasını ben, diğer sayfasını arkadaşım olmak üzere okuyorduk. Ancak sorun şu ki o gün okula götürdüğüm dergiyi geri eve getiremiyordum. Sağ olsun arkadaşlarım bir gün "versene bakıp getireyim" deyip ertesi gün "kaybettim oğlum ya" diye bana geliyordu. Elimdeki bütün dergilerin çoğunu böyle kaybettim. Bir süre sonra (4 yıl falan) eski dergilerimi özlemeye başladım. Hele o sitede eski sayılar kısmındaki "Oyunların 10. Yılı" altın kapaklı sayıyı görünce içimde bir burukluk hissettim ve "Artık uyanma vakti arkadaş!" dedim. İlk önce ipin ucu kaçmasın diye OGZ'ye abone oldum, ondan sonra da her hafta 10 eski sayı almaya başladım. Gelin benim eski goyunlarım. (Evet, o benim.)

Cihan Bağlama

Selam sana ey okur!
Dergimizle olan bağın gerçekten çok güzel Cihan. Zaten her geçen gün basılı medyanın ömrü tükenmeye yaklaştıkça insan böyle özel bağlar kurmalı bence de. Çünkü bütün internet oyunlarla ilgili bilgi edinmek adına sana sonsuz seçenekler sunuyorken bizi tercih etmen için özel bir yazar-okur ilişkisi kurmanın gerektiğine inanıyorum. Umuyorum ki o samimiyeti yaratabiliyoruzdur. Şahsen benim yazmaktan en çok keyif aldığım kısım her zaman kafama göre takılabildiğim Hayalet Gemi olmuştur mesela. Yalnız bir ara anlattıkların öyle bir aşamaya geldi ki bir an için "Gelin şu arkadaşlarıma beraber bir temiz sopa atalım" falan diyeceksin sandım. Neyse ki benim kadar gaddar değilmişsin :)

Chuck Norris asla yanılmaz!



ESKİ OKURDAN MESAJ

Herkese iyi günler Oyungezer Ofisi, ben yaklaşık 3 yıl her sayınızı çıktığı gibi almış, her sayfasını 3 kez okumuş, arkadaşlarıma bile okutmuş bir insanım. Ama son dokuz aydır Bloodborne kapaklı Nisan 2015 sayınız hariç hiçbir sayınızı almadım, bu sayıya da bu e-mektubu atmadan bir şeyler değişmiş mi diye bakmak için aldım, sonuç ise hayal kırıklığı oldu. Yanlış anlamayın, bugün hayatında 2 tane "rakip dergi" okumuş bir arkadaşım elimdeki Oyungezer'e bakıp çok kötü deyince ufak çaplı (aslında pek de ufak değil) bir tartışma yaşandı. Sizi her zaman diğer dergiden üstün görüyorum. Ama bence de çok iyi bir yere gitmiyorsunuz. Aslında Oyungezer'den soğumamın başlangıcı yeni konsept ile olmuştu. Öncelikle Organize Sanayi bölümünü kaldırmak bence büyük bir hatadı. İnsanlar donanım sorularını SelamOGZ kısmına sorup o ayki yazarın donanımdan anlamasını ummaya başladı. Sonra DVD kalktı, DVD›ye para yetmiyor, arada sırada vereceğiz demiştiniz ama 1 yıldır OGZ DVD ortalarda yok, belki okurların bazıları o DVD'yi çöpe atıyor ama benim 3 yıl internetim yoktu ve bilgisayarıma yükleyip eğlenebileceğim tek şey o DVD'nin içerdiği yazılımlardı. Şimdi oyun figürleri vermeye başlamışsınız, iyi hoş ama benim önceki durumumda olan insanlar için o figürün bir anlamı yok ki. Sonra sevdiğim yazarlar tek tek uçup gitmeye, yerini aslında internet fenomeni olan kişilere bırakmaya başladı. Sonra son darbe de OGZ Online'dan geldi, Oyungezer dergi dışında her şey oluverdi bir anda (internet sitesi, twitch kanalı, youtube kanalı vs.). Ve ben de Oyungezer almamaya başladım. Size bu sorunlar üzerine düşünmeniz için bu e-mektubu yolluyorum. Umarım önceki eleştiri mektubum gibi kaybolmaz. Yayınlarsanız sevinirim demeyeceğim, aslında sevinirim ama bu mektup ben o dergiye çıkayım diye değil, o dergi daha güzel olsun diye var. Biterken çalıyordu: Red Hot Chilli Peppers- Snow

Talha Efe Ay

Selamlar Talha,
Seni rahatsız eden durumları tek tek dile getirmekle çok iyi yapmışsın bence. Sonuçta bu dergiyi sadece kendimiz okuyalım diye hazırlamıyoruz. Tabii ki de size hitap etmeli, elinden geldiğince bir oyun dergisinden beklentilerinizi karşılamalı. Şunu da belirteyim, ben ofiste değilim. 2009'dan beri İzmir'den yolluyorum yazılarımı. Fakat şu konuda samimiyetime inan, dergi ne zaman bir değişim sürecine girme kararı alsa bunu hep size taze içerik sunmak, sayfaları hayat dolu tutmak ve sizi mutlu etmek adına yaptı. Sonuçta yıllarca aynı şeyi yapıp hazırdan yemek çok daha kolay bir iş. Dergimiz, okurları aşağı yukarı aynı kafadan insanlar olduğu için bir oyun dergisi olduğu kadar ortak kültür dergisi olma yolunda da adım atmaya çalışıyor. Sonuçta alt-kültür sayfalarının eski yapımıza oranla kat ve kat arttığı yadsınamaz bir gerçek. Benim açıkçası bu konuda çok şikâyetim yok, çünkü seni kızdırdığı kadar aksine çok sevinen okurlarımız da oldu. Şahsi eleştirimi soracak olursan onu da söyleyeyim, yazarların tamamen kişisel takıldığı giriş yazılarının kaldırılması hataydı derim. Gelgelelim şundan adım gibi eminim, yönetici ekibimiz dediklerini tek tek dikkate alacaktır. Eleştirilerin için teşekkürler, gaza getirdin, senin yüzünden beni de kapı önüne koymasalar bari :)

Geldik postacı kariyerimin sonuna... Hayır bir şey değil, postacıyım diye kaptırıp yanıtlarda sağa sola posta da koyduk, ekmeğimizden olmasak bari, ühü :(Mektup yollayan herkese tek tek teşekkür ediyor, yer darlığından es geçmek zorunda kaldığım herkesten de özür diliyorum. Ama ne demişler, postacı kapıyı iki kere çalar, heh heh heh.



Gelecek Ayın Postacısı

Posta arabası Emre'yi evine bırakıp İstanbul'a dönmek üzere yola koyulmuştu ki Kordon tarafından gelen bir sesle durdu. İhsan'ın sesiydi bu... "Durun be, durun!" diyordu, "İzmir'e kadar gelmişsiniz, bana uğramayacak mısınız!" Haklıydı. Mektuplar İhsan Tatari'ye teslim edildi.


OCEAN CITY
Racing
ŞİMDİ STEAM™ 'DE
4.99₺
STEAM
www.OCEANCITYRACING.com
ONUR UÇA.com

Selam! OGZ forum, email, twitter, facebook, youtube



Hayalet Gemi

Sarp Kürkcü

sarp@oyungezer.com.tr

Tamir Edemediklerimiz

Hiç kariyer gibi bir kavramın hayaliyle yanıp tutuşmadım. Kabul, eğer bir işi yapıyorsam o işin gerektirdiği unvanı ya da karşılıkları almak isterim. Ama iş için hayatımın diğer kısımlarını ertelemedim hiç. Bu, hayatımın diğer kısımlarının olmayışıyla da alakalıdır belki. Şu İstanbul'da işimden başka beni bağlayan en ufak bir şey yok çünkü.

Tam da bu düşüncelerle kavrulmaya başladığım zamanlar 2014'ün sonlarıydı işte. Zaten 2014 berbattı, hayatımda ilk kez "yıl bitsin" diye 31 Aralık'ı iple çekmişim. O nedenle "Bir şeyler yapmalı" dedim. "Madem hayatta kimseye dokunamıyorum, kimseye bir yardımım dokunmuyor. Buna bir çözüm bulmam lazım." Filmleri izler, kitapları okur ve hayatlarımız neden öyle değil diye hayıflanırız ya… Bence çok salağız. "Neden centilmen gibi giyinmiyoruz?" sorusunu sorup İstanbul'da yelek giymeye başladığım günden beri her iki olumlu tepkiye karşılık sekiz olumsuz tepki aldım. Dalga geçmek daha kolay, daha keyifli çünkü. En yakınımda olanların şapkadan tavşan çıkaracağım diye herkesin ortasında beni aşağılaması ise anlatılmaz, yaşanır resmen. Neyse, ben hayatımı yardımlaşma ve insanlara iyilik yapma üstünden filmlere benzetme girişimime odaklanayım.

> “YARDIM ELİME SARILACAK İNSANLAR OLDUĞUNU BİLİYORUM AMA NEREDELER?”

İş yerindeki tanıdıkları dışında hiç arkadaşı olmayan bir insan olarak aileme döndüm. Akıllarına Birleşmiş Milletler geldi tabii. Hafif bir Google araması da benzer sonucu verdi. Bundan güzel ne var işte? Kalk, gerçekten ihtiyacı olan ama tehlikeden dolayı kimsenin gitmek istemediği bir ülkeye git. Aşı yapmak mı? Çocuk oyuncağı. Kan almak mı? Babam askerde öğrenmiş, sıfır tıbbi eğitimle. Diyelim onu yapamadım, gider depo istiflerim. Geceleyin nöbet tutarım. Ya lanet olsun, yetimlere kitap okurum be! Kampta kalır, herkesin yediğini yerim. Sigortaymış, kariyermiş, faturalarmış, ruhumu kirletmem daha fazla. İnsan yardım etmek istedi de ona iş mi vermediler sanki?

…VERMEDİLER

BM'in sayfasında katılım koşulları var. Dil ihtiyacı, 25 yaşın üstünde olmak falan tamam. Ama dört yıllık diploma, yanında da seçilen konuda iki yıllık profesyonel deneyim isteniyor. Ben endüstriyel tasarımcıyım aslen. Yaptık bir hata, kapitalist ekonominin yönlendirmelerinde seçtik böyle bir meslek. Ama ben zaten 1 senelik tasarım deneyiminden sonra oyun dünyasına girmişim, bu konudaki deneyimimin de üçüncü dünya ülkelerinde kime ne yararı olur?

Hayatta aslında kimsenin doğru düzgün bir şey bilmediğini, herkesin elindeki 3-5 parça bilgi ve hayatına oturttuğu ritüellerle kendisini tanımlamak için nasıl debelendiğini böyle zamanlarda anlıyorsunuz işte. O zamanlar ofisin parçası olan Şahap (Civelek) dışında bana öneride bulunacak kimse yoktu. O da bir arkadaşı aracılığıyla Avrupa Gönüllü Hizmeti'ni söyledi. I ıh, 2 kişilik proje diyor o da. Ben ki evine taşındığından beridir tek bir misafir yüzü görmemiş adamım. "N'aber?" diye arayanım yokken benimle iş yürütecek insanı nereden bulacağım? Kaldı ki ben Erasmus programı istemiyorum, iş çevresi yapmak istemiyorum.

Tek derdim yardım etmek yahu. Tek derdim birisinin hayatına kattığım şey için parlayan gözlerle bana bakması. Deli gibi çocuk isteyip, partner konusunda bile sınıfta kalınca insan böyle deliriyor, not düşün bir yere.

Yerel konularda ise öğrenebildiğim tek şey Sevgi Evleri oldu. Küçükken ÇEK'te bir tiyatro gösterisi yapmıştım. Oradaki çocukların insanlara nasıl da ihtiyaçları olduğunu biliyorum. Ama Sevgi Evleri'nin (doğal olarak) bir listesi yok. Nereden başvurulur, nasıl gidilir bulamadım. O da içimde ukde kalan, sonuca ulaştıramadığım bir şey oldu.

O dönemde hümanist konularda kapısını çalacağım tek yere döndüm: Bianet. 2010'dan beri orada yazarım, o nedenle çekinmem hiç. Anlattım derdimi, Türkiye'de başka ne var dedim. İsim vermeyeyim, çok da uzatmayayım. Gelen cevap az çok şuydu: "Gönüllülük mevzusu hep çalışanın sömürülmesine döner." Biliyordum bunu, ama bir kez daha duyunca burkuluyor insanın içi. O nedenle bu topraklardan ümidi sertçe kestim.

DERDİNİ YESİNLER…

Bunları niye anlatıyorum? Yo, bana karşı sempati duymanız için falan değil. "Ayh ne şirin, iyilik de yapmak istiyor" denmesini beklemiyorum. Mendebur adamın tekiyim ben, neredeyse her yer bensiz daha güzel ve huzurlu. Bunları anlatıyorum, çünkü aranızda birileri böyle şeylere genç yaşta niyet etmiş ama hiç isim duymamış olabilir. Ben duvara tosladım ama siz belki daha düzgün bir yol çizersiniz. Başka bir ihtimal de, bir arkadaşınız bir gün gelir böyle bir fikirle. Ona önerecek 1-2 şey kulağınıza çalınsın. Ha siz benden daha ilerideyseniz bu konularda, mail adresim yukarıda. Ne varsa elinizde paylaşın, ben de öğreneyim neler varmış.





Kör Saatçi

Furkan Faruk Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

Gezi Notları

Güzel yemekler, kaliteli içkiler, müzeler… İnsanın bedenini ve ruhunu besleyen tüm bu cazibe noktalarının ana unsuru insanın daha iyiye ulaşma isteğinden kaynaklanıyor. Ama ben ne zaman yurtdışına çıksam sadece insanların birbirlerinin yaşam alanlarına duyduğu saygıya takılıyorum. Hemen bir "bizim memleket" güzellemesi yapacak değilim. Yaşadığımız toplumun hastalıklı noktalarının her memlekette farklı şekillerde ortaya çıktığını biliyorum. Hayır, her yer harika değil… Sistemin çöplüğe döndürdüğü yerleri türlü sokaklarda farklı şekillerde bulmak pek mümkün… Ama gelgelim bazı detaylar var ki.

Bazı insanlar vardır, kendinizi yanında çok rahat hissedersiniz. Yanında rahat hissettikçe, ondan ayrılmak istemezsiniz. Onsuz geçirdiğiniz her dakika zulüm gibi gelir. İnsan ilişkilerinin gergin olmadığı toplumlar da bana kendimi böyle hissettiriyor. Geçtiğimiz ay birkaç proje için uzunca bir yurtdışı seyahatine çıktım. Bir süredir yalnız gittiğim ilk seyahat buydu. Ben de bu fırsattan faydalanıp karışabildiğim kadar insanların arasına karıştım. Berlin'de girdiğim punk barlarda, Varşova'ya geçerken yaptığım maceralı seyahatte, gittiğim meydanlarda hissettiğim yegane şey ülkemde hissettiğim gerginliği hissetmediğimdi. Rahatsız edilmeden, gerilmeden eğlenen kadınlar; ilişkilerini saklamadan yaşayabilen eşcinseller, tuhaf bakışlara maruz kalmadan dilediğini giyip sokağa çıkan insanlar arasında uzun zamandır hissetmediğim kadar özgür hissettim. Güleceksiniz belki ama yaya geçitlerini kullanırken dallamanın birinin gelip üzerinize sürmeyeceğini bilmek bile yaşam enerjinizi anında katlıyor.

> "ÖZGÜRLÜK, BİR UÇAĞA ATLAYIP KİLOMETRELERCE GİTMEDEN DE TADABİLECEĞİM BİR ŞEY OLMALI"

Memleketimde iyice hastalık haline gelen ayrıştırmanın tüm gerginliğini hissediyoruz. Kimse kalkıp sokakta kavga eden insanları yadırgamazken, birbirine sevgi gösteren, öpüşen, el ele tutuşan insanlar şiddete maruz kalıyor. İlkokul çocuklarının bale gösterileri yasaklanıyor; koca ODTÜ'nün enerjinin tavan yaptığı efsanevi şenlikleri iptal ediliyor; trafikte insanlar birbirinin önüne kırıyor; kaba kuvvet; paranın getirdiği suni kudret tüm değerlerin üzerine çıkıyor; kadınlar öldürülüyor, eşcinseller dışlanıyor; "Yaratılanı severim, Yaradan'dan ötürü" üzerine mozaiklenen 22 farklı etnik kültürün yaşadığı bu topraklar türlü bahanelerle sürekli ayrıştırılıyor… Zayıflar, güçsüzler, fakirler, azınlıklar daha da baskı altında bırakılıyor. Bizi bir arada tutan tüm ortak noktalarımız birer birer siliniyor.

Memleketimdeyken çok daha derinden işittiğim tehlike çanları, yurtdışına çıktığım zaman çok daha yüksek sesli geliyor. "Yaşam alanı" kavramına gösterilen saygının, birbirinden son derece farklı uçlarda yaşayan insanları nasıl da bir arada tutabildiğine şahit olmak, neredeyse hiç yurtdışında yaşama hayali kurmamış benim bile ülkeme dönmemi zorlaştırıyor. Köln Katedrali'nin önünde, evsizlerin ve şık giyimli çiftlerin aynı müzikten ve aynı atmosferden keyif alabildiğine şahit olduğum 2009 yılından bu yana sorguladığım bu durum, memleketimde giderek tersine hareket ediyor.

Bizi bir arada tutan şeyin ortak noktalarımızdan çok farklılıklarımız olduğunu kabullenmek zorundayız. Farklılıkları hoş görmek, herkesin bir zamanlar bebek olduğunu hatırlamak zorundayız. Eğer bu sinirler biraz daha gerilirse, kavga kültürü biraz daha baskın gelirse, bu pamuk ipliği artık kopacak ve kendimize yaşayacak yeni yerler bulmak zorunda kalacağız.

Verebileceğim çok bir tavsiye yok ama… Güneşe bakın, onu koklayın; doğadaki renklere bakın. Aradığınız huzuru bulacaksınız.



PORTAL

Bu ayın gündeminde hukuk ve oyunları eski yasalarla anlamaya çalışan hukukçular var.

PARALI MODLAR BAŞLAMADAN BİTTİ

Valve'ı genelde doğru kararlarıyla bilirsiniz değil mi? Bu sefer işler biraz ters gitti ama. Çünkü Valve, Steam üzerinden bir uygulama başlatıp daha bir hafta dolmadan geri adım attı.

Skyrim pilot oyun seçilerek, mod yapımcılarının modlardan para kazanmasını sağlayan bir sistem Steam üzerinden hayata geçirildi. Ama bu olay, girift bir şekilde birbirinden beslenmeye alışkın mod topluluğunda sorunlara yol açtı. Popüler Skyrim modlarından ***Art of the Catch***'in parayla satılmasına rağmen ücretsiz bir animasyon paketine ihtiyaç duyması, o paketi hazırlayan kişinin de bu satıştan pay almıyor olması gibi içinden çıkılması zor telif hesapları sorunu baş gösterince, sistemin pek de umulan etkiyi yaratmadığı görüldü. Tabii bu kadar basite indirgemiyoruz ama çatlaklar arasında gelir dağılımı da var. Mod yapımcısı, satış gelirinin %25'ini alıyor sistemde.

Valve içinden başka isimler de endişeleri dile getirdi, ardından Gabe Newell Reddit'te soruları cevapladı ama bir şey değişmedi. Valve da geri adım atıp paralı mod uygulamasını kaldırdı.





ESKİ OYUNLARI OYNAMAK SUÇ MUDUR?

ABD'deki Eğlence Yazılımları Birliği (The Entertainment Software Association) ilginç bir çalışma içerisinde. Onlara göre eski oyunların hayatta tutulması yasaklanmalı çünkü yasadışı "hack'leme" olarak kabul ediliyor bu.

"Nasıl bir saçmalık bu?" diyeceksiniz kesin, ama DMCA, yani Dijital Milenyum Telif Yasası'nın Telif Düzenlemeleri'nin 1201. bölümünde DRM'e dair bazı düzenlemeler var. Bir oyunun teknik olarak sınırlandırılması, yani DRM ile oyunu korsandan koruma çabası bu yasayla tanımlanıyor. Ve bu zırhı delen her eylem, yasadışı hack'leme olarak kabul ediliyor.

ABD'deki Elektronik Sınır Topluluğu (Electronic Frontier Foundation), bu konuda yaptıkları araştırma ile hukuken sıkıntılı bir nokta bulmuşlar. Tabii işin içine ülkeler girdiği için burada bir çizgi çekmek lazım. Gerek DMCA, gerek 1201. bölüm, gerekse EFF gibi kurum ve yasalar sadece ABD'yi kapsıyor. Uluslararası yaptırımları yok. Ama ABD, bir anlamda eski oyunların da dünyadaki başkenti konumunda.

Mesela Internet Archive, Historical Software Collection adında bir site hazırladı. Burada 2,400'den fazla MS-DOS oyununu herhangi bir ücret ödemeksizin oynayabiliyorsunuz. Bu örnek, yasaya göre "suç" kapsamına giren ve hakkında yaptırım kararı çıkabilecek projelerden biri. Yani evet, ABD'yi kapsıyor olsa da özellikle dijital imkânların ülke sınırı tanımadığı düşünülecek olursa (ve müzeleri gezme şansınız olursa) tüm kullanıcıları etkileyebilecek bir şey.

En azından EFF, Telif Ofisi'nden akademisyenlerin, arşivcilerin ve müzelerin 1201. bölümden muaf tutulmalarını istiyor. Ama başta ESA olmak üzere ABD'deki birçok kurum yine ofisle iletişime geçip "böyle bir muafiyetin hack'lemeyi meşrulaştıracağını ve bunun telif yasalarının temelinde bulunan kavramları içten çökerteceğini" belirtmişler.

Hatta ESA işi biraz daha ileriye götürüp konsolların herhangi bir araştırma için modlanmasının bile yasadışı ilan edilmesini talep ediyor. Eğer insanların canları araştırma yapmak istiyorsa, doğru adresin bulut bilişim olduğunu söylüyor.

Bize çok uzak gelişmeler gibi olsa da aslında herkesin yapılan her şeyi kayıt altına almak ve kontrol etmek için nasıl da delirdiğinin net bir göstergesi bu. Kontrol dışında hiçbir şey gelişmesin, her hareketimiz kayıtlara geçsin... Sizin de mideniz biraz bulanmadı mı?

IGN serbest yazarlarından Jenna Pitcher'a derlemesi için teşekkürler.



OYNADIK!

WORLD OF WARSHIPS

SAVAŞI DENİZLERE TAŞIMA VAKTİ GELDİ!

Uzay gemileri ve günümüz savaş gemileri (yüzeninden) derken bu aralar iyice gemiye doydum sayın okur. **Wargaming**'in savaş alanlarını altına üstüne getirdiği yeni oyunu *World of Warships* ile "İskele alabanda" falan diye bağırarak ne dediğimi bilmeden engin denizlerde düşman gemilerinin üzerine saldırdım. Hayır zaten halihazırda *World of Tanks* yeterince bağımlılık yapmışken soruyorum size Wargaming; bir de üstüne gemi çıkartmanın ne alemi vardı?

World of Warplanes'i çok oynadığımı iddia edemem. Havada fıldır fıldır dönmek gözlerimi karartıyor ne yalan söyleyeyim. Ama *Warships* tamamen farklı bir boyutta. Grafik, müzik ve oynanabilirlik açısından bir hayli uğraşıldığı belli olan oyun *WoT*'tan çok daha farklı ve bence gayet başarılı bir savaş deneyimi sunuyor.

Bildiğiniz üzere açık sularda (aralarda genelde takım adalar oluyor gerçi) gemilerin kapıştığı oyunda şimdilik üç ülke bulunuyor. Amerika, Japonya ve Rusya. Rusya'nın şu anda sadece bir premium gemisi var ama Amerika ve Japonya'nın tüm teknoloji ağacına ulaşabiliyorsunuz. Genelde oyunu *World of Tanks* hayranları deniyor ama aslında savaş deneyimi burada çok farklı. Çünkü dürbünle çok uzakta ve hareket eden bir düşman gemisine top mermilerini isabet ettirmeye çalışırken (ki bunu yapabilmek gerçekten çok zor) öbür yandan da önünüzde çarpacağınız bir ada var mı ya da sağdan soldan üzerinize gelen torpido bulunuyor mu diye sürekli kontrol etmek zorundasınız. Oyunda Battleship, Destroyer, Cruiser ve Aircraft Carrier olmak üzere dört gemi sınıfı bulunuyor. Biraz önce bahsettiğim oyuncu profili, *World of Tanks* taktiklerin benzerlerinin burada denenmesi hatasına yol açıyor aslında. Örneğin Cruiser'lar *WoT*'taki Heavy Tank sınıfına denk geliyor diyebiliriz. Ama *WoT*'ta olduğu gibi bir kanattan kopup gitmek *World of Warships*'te ölümcül hatalara neden olabiliyor. Örneğin burada Cruiser'lerin görevi asıl ateş gücünü sağlayan Battleship sınıfı gemilerin önüne geçmek, çelikten bir duvar örmek. Battleship'ler çok yüksek hasar kapasitesine sahip oldukları için düşman Destroyer'lerin ilk hedefi oluyorlar (ve hatta Carrier'ların da). Dolayısıyla onları terk ederseniz oyunu muhtemelen kaybetmiş oluyorsunuz.

Hazır başlamışken diğer gemilere de biraz bakalım. Destroyer'ları *WoT*'taki Light Tank'lar gibi düşünün. Onlardan farkı anormal hasar kapasitesine sahip olması, lakin zayıf zırhları ile ortak özellik gösteriyorlar. Oyunun başında diğer gemilerin yerini göstererek Battleship'lerinizin ateş açmasına yardım edebilir hatta kendi Battleship'leriniz görünmesin diye stratejik noktalara sis perdesi atabilirsiniz. Torpidolardan bahsetmiyorum bile! Doğru açı ile atıldığında Cruiser'ların bile başına bela olabilecek tam bir kâbus bombardımanı. Destroyer ile yer gösterdikten sonra hayatta kalmaya çalışıp maçın sonlarına doğru hayatta kalan Carrier ve Battleship'lere sürpriz saldırılar yapmak en doğru hareket olacaktır.

Carrier oynamak ise tamamen farklı bir dünya. Hatta şöyle tanımlayayım, Carrier oynamak GZS yani gerçek zamanlı strateji oynamak gibi... *Red Alert* oynarmışçasına bütün haritayı yukarıdan görüyorsunuz. Gemilerin hareketleri, kim nereye gidiyor her şeye hakimsiniz (görüldükleri sürece). Üç çeşit uçak tipiniz var: Fighter, Diver ve Torpedo Bomber. Fighter'lar rakibin uçakları ile kapışan savaşçılar, Diver'lar kafalama bombardıman yapan tipler, Torpedo Bomber havadan denize torpido bırakabilen tam bir baş belası birim. Tamamen farklı bir deneyim, Carrier kullanmak oyun içinde başka bir oyunu oynamak gibi.

World of Warships, savaş oyunlarını seviyorsanız bağımlılık yapacak kadar başarılı. Şu an kapalı betada olan oyun büyük ölçüde bitmiş görünse de daha detaylı bir incelemeyi resmi olarak sunulduğu zaman yapacağız (muhtemelen ben yaparım). Beta koduna sahip değilseniz az sabredin, en az *WoT* kadar başarılı bir oyun geliyor. **-Nurettin**

Tür: Gerçek Zamanlı Savaş **Yapım:** Wargaming
Dağıtım: Wargaming **Platform:** PC
Çıkış Tarihi: 2015 Sonbahar





BAHAR GELDİ, SPORFEST BAŞLIYOR

Nisan ayında bahar var demişlerdi, bir terslik oldu sanırsak. Ama havalar Nisan sonu gibi toparlanmaya karar verince, etkinlikler de başlarını korunaklı alanlardan çıkarıyorlar.

İstanbul Lisesi öğrencilerinin bu sene 15'incisini düzenlediği uluslararası Spor Şöleni (Sporfest) 8 - 12 Haziran arasında gerçekleşecek. Kapılarını tüm katılımcılara açan bu etkinlikte farklı spor dallarından turnuvalar ve etkinlikler olduğu gibi atölyeler, eSpor karşılaşmaları, konser ve partiler de bulunuyor. Eğer siz de Haziran'da buralardaysanız ve biraz aksiyon istiyorsanız Sporfest'i kaçırmayın. Detaylar için web sitesi: *ielsporfest.com*





BEŞİKTAŞ ESPORDA DURDURULAMIYOR

League of Legends'ın mevsim finalleri Kış Mevsimi ile başladı. 4 Nisan tarihinde İstanbul Volkswagen Arena'da gerçekleştirilen etkinlik, önceki alışık olduğumuz yerden biraz farklıydı. Gerçi 2014'te LoLFest'in yapıldığı alan olduğundan, oyucular bu bölgeye alışkın.

Mimari ve dekorasyon olarak 2014'teki Türkiye Büyük Finali'ni anımsatan yapısıyla insanları selamladı Riot Games. Sadece Türkiye'de değil, dünyada da Beşiktaş Jimnastik Kulübü bir ilke imza atmış, eSpor dünyasına giriş yapmıştı hatırlarsınız. Ve Beşiktaş E-Spor Kulübü, ilk döneminde rakiplere sıkı ter döktürerek final maçına kadar yükselmişti. Karşısında ise sahnede görmeye alışık olduğumuz Dark Passage vardı. Tabii bu iki grubun maçı beklenenden de heyecanlı geçti.

Dark Passage, bugüne kadar mevsim finallerinde yenilmemesinin güveniyle sahnedeyken Beşiktaş da ligde benzer bir onurun sahibiydi. Dark Passage'ın gerçekleşen oyuncu değişimleri (ama Holy Phoenix'in geri dönmesi) takımın performansını çok etkilememiş gözüküyordu. En azından maç başlarken düşünceler bu yöndeydi diyeyim.

Sonucu bu zamana kadar okumuşsunuzdur, Beşiktar 3-0'lık ezici bir üstünlükle KMF'nin şampiyonu oldu. DP'nin farklı taktikler ve şaşırtmacalarla ele almaya çalıştığı her anda Beşiktaş kendisini kurtarmayı bildi. Ama ne yazık ki maçlardan birinde DP teslimiyet bayrağını bile çekti.

Volkswagen Arena, "Siyah…Beyaz!" bağırışlarıyla inlerken ortamda herhangi bir taşkınlık falan çıkmadı. Futbol kulüplerinin eSpor dünyasına girmesinde bir endişeydi bu. Ama barış içinde, uyumlu bir final yaşanmış oldu. Bu maçın sonucunda Beşiktaş, 25 Nisan'da gerçekleşen Wildcard turnuvasına da girme hakkını kazandı. Wildcard'da ise bizleri gurulandırmanın da ötesine geçti ekip. Gruptan çıkma sürecinde biraz zorlansa da, sonucunda şampiyon olmayı başardı. INTZ ile gerçekleşen karşılaşmada ilk maçı kaybetse de serinin geri kalanını alarak 3-1 skorla Wildcard'ın kazananı oldu. Beşiktaş ilk kez girdiği eSpor camiasında tozu dumana katıyor, biz de başarılarının devamını diliyoruz.



OYUNCU EVİNDE SOYGUN!

Espor ile ilgili bir de trajik gelişmemiz var. Türkiye'de profesyonel kulüpler arasında yer alan BPI Gaming'in oyuncu evi soyuldu. Genel direktör Görkem Çerçioğlu'nun Facebook hesabından bildirdiği olayın acı kısmı ise şu: Hırsızlığın failleri oyuncuların ta kendileri!

BPI takımına ait donanımların çalındığı, götürülmeyen donanımlara ise zarar verildiği belirtilen bu durumun genel zarar bedeli 60 bin TL civarında. Evde kaldığı bilinen üç oyuncu ise Marshall, Adaniel ve Revanche.

Ama görünüşe göre Doğukan "Adaniel" Karasakal suçlamalardan muaf edilmiş. Diğer iki kişi içinse net bir bilgi yok. Ama League of Legends dışında başka oyunlarda da ekipleri bulunan BPI çabalarına kaldığı yerden devam ediyor.



FINAL FANTASY XV: EPISODE DUSCAE

Geçen ay çıkan *Final Fantasy: Type-0 HD*'ye ön sipariş verenlere *Final Fantasy XV*'in demosu *Episode Duscae* de veriliyordu. Biz de oyunu deneme şansına sahip olanlardanız. Her ne kadar bir *Final Fantasy*'yi hikâye ve karakterlerini tanımadan yargılamak doğru olmasa da oynanış konusunda bayağı bir şey gördük bu sayede.

Muhtemelen bildiğiniz gibi *FF15* gerçek zamanlı, aksiyon odaklı bir oynanış sunuyor ve oyunun RYO tarafı daha arka planda. "Vay efendim *FF* serisinin ana oyunu aksiyon mu olurmuş?!" diye çemkirecek değilim. Tasarım tercihlerine saygı duyup yapmaya çalıştıklarını iyi yapıp yapmadıklarına bakmak gerekli. Ve doğrusu *Episode Duscae* bazı açılardan çok etkileyici olsa da beraberinde soru işaretleriyle geldi.

Oyunun başındaki **Hajime Tabata** daha önce *Crisis Core* ve *Type-0*'da kullandığı aksiyon ağırlıklı sistemi kullanıyor *FF15*'te de. Kötü bir sistem değil, bu ayki *Type-0 HD*'deki eleştirilerim de dövüş sistemine dair değil zaten. Ama *FF15*'te yalnızca ana karakterimiz **Noctis**'i yönetiyoruz ve bu... sıkar. Yani çeşitli silahlarımız var ve bunları çeşitli şekillerde dizip bir oynanış çeşitliliği elde etmek mümkün ama *Type-0*'daki oynanış çeşitliliğini mumla aratacak gibi geliyor bana. Yine de fena değil dövüş sistemi. Kılıcımızı attığımız düşmanın yanına pat diye ışınlanma özelliği bayağı akıcılık sağlıyor. Yalnız *Type-0*'daki bayılana kadar dövüşme psikopatlığı *FF15*'te de olacakmış gibi bir hisse kapıldım. Çok fazla düşman geliyor. Birçoğundan kaçabiliyorsunuz ama dövüştüğünüzde de bitmek bilmiyorlar.

Neyse, dövüş sistemini bir kenara koyalım. Oyun çok güzel görünüyor be arkadaşlar... Yayınlanan videolardan sonra "asıl oyun bu kadar olamaz" falan demiştim ama yanılmışım. *FF15*'in



her yeri "ben yeni neslim" diyor... çok ciddi FPS düşmelerini saymazsak. Umuyorum PS4'ün kapasitesini yanlış hesapladıkları için değildir de yalnızca biraz optimizasyon istiyordur. Ha bir de demo sağa sola çok koşturuyor bizi. Tamam, dünya çok güzel falan ama zevk için sağı solu dolanmak var, mecburiyetten bir yerden bir yere dakikalarca koşturmak var. Tam sürümde chocobo'larımız olur ama tabii, o ayrı.

Yalnız hepsi bir yana **Ramuh** ya... Scripted bir olay sonrası çağırabildiğimiz **Eidolon**, epikliklerden epiklik beğeniyor. Daha izlemediyseniz Youtube'dan videosunu kesin izleyin. Tabii bu derece epik olduğundan her önümüze gelen yerde çağıramayacağız muhtemelen Eidolon'ları. Bayağı merak ediyorum summon sistemi nasıl olacak diye.

Ha tabii bir de hanım **Cid**'imizle tanıştık. Fanservisi bol eğlenceli bir arkadaş kendisi ^_^ Bizim ekipten çok Cid'e ısındım diyebilirim şimdilik.

Genel olarak ilk izlenimlerim böyle yani. Tabata umarım *Type-0*'da yaptığı iyi ve kötü şeylerin analizini iyi yapar da taptaze, taş gibi bir FF oynarız. **-Ömer**

Tür: Aksiyon - RYO **Yapım:** Square Enix **Dağıtım:** Square Enix / Aral **Platform:** PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** Tahminen 2016

RICHARD GARRIOTT

Kralın Dönüşü





Masallardan bilirsiniz, bazı krallar vardır ki kılıç kullanmadaki maharetleri ve fetihleriyle anılır, kimi krallarsa merhametleri ve halkının refahını sağlamalarıyla. Bu tip krallar başardıklarıyla yetinmez, geriye çekilip geçmişin şanıyla kendini avutmaz, sürekli üretmeye ve halkını ihya etmeye devam eder, halkının sesine her daim kulak verir. İşte **Richard Garriott**, nam-ı diğer **Lord British** de masallardan fırlamış bir kral gibi. İçinde bulunduğu dünyayla yetinmeyip başkalarını yaratan ve yarattığı dünyalara sığınan oyuncular ile arasındaki o üretken bağa gönülden inanan bir usta. *Ultima Online*'da yüzlerce oyuncu, kalesini basıp oyunun çözülemeyen sorunlarını protesto etmek için sanal içkilerini devirip çıplak vaziyette yerlere kusarak sistemi kilitlediğinde, o yarattığı dünyanın tuhaf ve çılgın imkânlarına hayret etmekteydi. Hatırlayanlar vardır değil mi, *Ultima Online* başında tüketilen uykusuz geceleri? Crim olmanın yarattığı tedirginliği, PK olmanın ayrıcalıklı hazzını yahut bir kıyıda aylak halde balık tutmanın verdiği keyifli sıradanlık hissini...Elbette bunları hatırlıyorsunuz; ancak unutamadığınız sayısız anıya beşiklik eden Britannia'nın o muzaffer hükümdarının aynı zamanda uzayı fethettiğini, gerçek hayatta acayip evler tasarladığını ve tüm bu alanlarda elde ettiği tatmini ve coşkuyu, krallığını tekrardan inşa ederken kullanacağı büyüleri not ettiği parşömenlere işliyor ve bize aktarmaya hazır olduğunu da biliyor olamazsınız. Biliyorsanız da şöyle bilmeyenlere yer açın ve yaklaşın yakınıma; zira bu büyüleyici öykü pek çok kez dinlenmeyi hak eder nitelikte.

Oyun Kahramanları'nda özellikle son aylarda ağırladığımız isimler genelde, kariyerlerinin en önemli adımlarını D&D ve Apple II anahtar sözcükleri etrafında kuran tasarımcılardı. Aslen Cambridge doğumlu ama Teksas'ta yaşamakta olan Garriott için de bu gelenek bozulmuyor ve o dönemin pek çok dehası gibi o da D&D ile haşır neşir olması sayesinde kariyerine lise çağında başlıyor. Hatta bu dönem tek A aldığı ders, D&D hikâyelerini ödev niyetine kâğıda dökmesi vesilesiyle yaratıcı yazı [creative writing] dersi olur. Ayrıca kendisi lisede tek dönem işlenen BASIC dersiyle yetinmeyip, okul yönetiminden kendisine programlama üzerine başka ders de talep eder. Aslında bu okulda bulunan teletype aletini kullanabilmek içindir. Yönetim talebi olumlu karşılar ve bu sayede Garriott henüz daha bilgisayarların olmadığı bir dönemde okulda bulunan teletype aracılığıyla ilk oyunlarını yazmaya başlar. 77 yılında ailesi ondaki cevherin artık farkında olacak ki onu Oklahoma Üniversitesi'nin tertiplediği yedi hafta sürecek bir bilgisayar kampına yollar. Oradaki arkadaşlarının 'Hi' şeklindeki selamlamasına, Garriott 'Hello' diye yanıt verince lakabı 'British' oluverir. 79 yılına gelindiğinde, Garriott ComputerLand isimli yerde çalışmaya başlamıştır; burada hem Apple II ile tanışmış hem de bir yandan oyun programlamaya devam etmiştir. *Akalabeth* adlı oyun da bunlardan biridir ki bu oyun daha sonraları *Ultima 0* olarak da anılacaktır. Tamamen hobi maksatlı geliştirdiği bu oyun ona hiç beklemediği bir kapıyı aralamıştır: Dükkânın sahibi Garriott'a oyunu satması yönünde telkinde bulunur. Annesi kapağı hazırlamasına yardım eder, genelde sandviç, atıştırmalık şeyleri muhafaza etmek için kullanılan Ziploc plastik çantalarından birine oyunu koyarak bir düzineye yakın kopya hazırlar. Tesadüfen bu kopyalardan biri California

Babasının Oğlu

Richard Garriott astronot bir babanın oğlu. Bu, onun astronotların ve muhtelif NASA çalışanın bol olduğu bir ortamda büyümesi demek aynı zamanda. Onun için uzaya çıkamamak çıkmaktan çok daha anormal bir durum olduğundan, göz doktoru ona astronot olamayacağını söylediğinde NASA'ya alternatif ne olabilir sorusunu henüz 13 yaşında sormaya başlıyor. Bu amacını, ilk şirketi olan Origin Systems'i EA'ye sattıktan sonra eline geçen parayla gerçekleştirmek istiyor ama 2001 internet borsası krizi yüzünden parasını ödediği koltuğu başka birisine satarak ilk uzay turisti olma şansını kaçırıyor. Sonraki dönem Ruslarla tekrar anlaşıyor ama her şey parayla bitmiyor. Tıbbi tetkikler sonucu Garriott'ın karaciğerinde bulunan bir hemanjiyom [bir tür ur] uzay şartlarında iç kanama tehlikesi yarattığı için, kendisi hayati risk taşıyan bir operasyon geçirmek durumunda kalıyor. Nihayet Ekim 2008'de, Rusya'da bir sene eğitim aldıktan sonra uzaya çıkmayı başarıyor. Ayrıca kimi zaman Garriott oyun yapma arzusunun bir sebebini de, oyun sektöründeki başarının uzaya çıkma hayallerini finanse etmenin makul yollarından biri olması olarak açıklıyor.

ZAMAN ÇİZELGESİ

Şatonun lordu yerinde saymayı sevmiyor, denemekten yılmıyor.

1974
Garriott kırk yılı aşkın süre devam edecek kariyerine, teletype üzerinden D&D oyunları programlayarak erken yaşta başlar.

1979
Ciddi anlamda ilk oyunu olan Akalabeth California Pasific adlı şirket tarafından piyasaya sürülür. Bu oyun aynı zamanda bilgisayar için yayınlanmış ilk RYO olarak sayılmaktadır.

1981
Ultima I: The First Age of Darkness piyasaya sürülür. İlk ticari RYO olarak önemlidir. Bundan sonra Commodore 64 gibi başka konsollara da port edilir ve defalarca remake'leri yapılır.

1983
Origin Systems kurulur. Garriott Ultima III: Exodus'u piyasaya sürer. Oyun 120 bin kopya satar, Apple II platformunda top oyunlar listesinde beşinci olmayı başarır.

1985
Dördüncü Ultima oyunu olan Quest of Avatar piyasaya sürülür. Ultima, artık kendi dünyasına sahiptir. Esinlenmeler yok olur.

Pasific adlı şirkete gider ve Garriott'ın kendi payına kopya başına beş dolar karşılığında şirketle anlaşır. Oyundan 150 bin dolara yakın para kazanan Garriott tüm enerjisini oyunlara harcamaya başlar.

83 yılı geldiğinde Richard, kardeşi Robert Garriott, babası, bir de üniversiteden arkadaşı olan Chuck Bueche ile önceki oyunlarının parasını dağıtımcı şirketlerden almakta zorlandığından ötürü **Origin Systems** adlı ilk şirketini kurar. Şirketin kurulmasından sonra Garriott işleri eskiye oranla kafası daha rahat sürdürür. Her ne kadar Origin Systems tarafından dağıtılan ilk *Ultima* oyunu üçüncü *Ultima* oyunu olsa da Garriott serinin asıl başlangıcını dördüncü oyun olarak tanımlar. Kendi tabiriyle Garriott ilk üç *Ultima* oyununda tamamen Tolkien'in Orta Dünya'sından ve onu yoğun şekilde etkilediği D&D'den esinlemiştir; bu üç oyun iki evrenin başarılı temsilleri olmaktan öteye gidemez ona göre. Kendi dünyasının inşasına başlaması ona göre *Ultima 4* ile olmuştur zira bu oyunla beraber Garriott kendi tasarımı olmayan her şeyi *Ultima* dünyasından çıkarır. Bundan sonra *Ultima Online*'a kadar dokuz oyun daha çıkar; bunun yanı sıra *Wing Commander* gibi önemli bir seri daha Origin Systems tarafından geliştirilir. *Ultima Online* bugünkü DVO'ların gerçek anlamda ilk örneğiydi ve gerçekten inanılması güç bir başarıya erişti; sadece eriştiği başarıyla yetinmedi, belki de oyun dünyasının dinamiklerini kökten değiştirdi. Lord British'in tabiriyle *UO* oyun dünyasının ikinci çağına geçişini sağladı: Tek kişilik oyunlar çağından sonraki devasa çok oyunculu oyunlar çağı.

Sanırım bu noktada biraz soluklanıp, Garriott'ın Origin Systems şirketini EA'ye sattıktan sonra kurduğu şirketler ve oyun dünyasının kendi tabiriyle üç çağı arasında kurduğu analojiye değinmekte fayda var. İlk kurduğu şirketin adı olan Origin Systems aslında onun için bir başlangıç noktası teşkil ediyordu; bu sebeple 'menşe, köken' olarak çevirebileceğimiz 'origin' kelimesini seçmişti. Buradan ayrılmasını takip eden süreçte 2000 yılında **Destination Games'i** *Ultima Online*'ın yapım sürecinde birlikte çalıştığı **Starr Long** ve kardeşi Robert ile kurduklarında artık gidilecek istikamet belliydi; ilk defa Garriott tarafından kullanılan devasa çok oyunculu rol yapma oyunu terimini hak edecek oyunlar yapmak. Destination Games ile Güney Koreli DVO devi NCSoft 2001 yılında birleştiklerinde Garriott başına geleceklerden habersizdi. NCSoft'un altında 2007 yılında çıkan ilk oyunu olan *Tabula Rasa* beklenen etkiyi yaratamadı ve kısa süre sonra sunucularını kapatmak durumunda kaldı. Aslında *UO*'dan sonra Garriott oyun sektörünü biraz arka plana itmişti; uzay çalışmaları ve farklı alanlarda envai çeşit yatırımla oyunlardan uzaklaştı. Ta ki üçüncü çağın başlamak üzere olduğunu hissedene kadar: Kitle fonlama ve oyuncuların desteği, onun için yeni bir dönemi müjdeliyordu; kralın sarayına geri dönmesi ve ipleri tekrar eline alması gerekiyordu. Üçüncü ve son şirketi **Portalarium** işte bu ihtiyacı gidermeye dönüktü. Üçüncü şirketin de ismi öncekilerle bir süreklilik arz ediyordu: Köken ve varılan istikamet orada durmaktaydı; tüm bu deneyimlere değen ve aynı zamanda bu deneyimlerin gücüyle başka dünyalara da açılan bir portallar odası olarak düşünülmüştü Portalarium. Bu yeni dönemde Garriott *Ultima*'ya, Britannia topraklarına tekrar dönebileceğine dair bir umut sezinlemişti. Bu umudu da, Kickstarter üzerinden başlattığı projeyle oyuncularla paylaşarak büyütmeyi seçti. *UO*'nun manevi anlamda devamı diyebileceğimiz *Shroud of the Avatar* böyle hayata geçti ve geçtiğimiz senenin başı itibariyle proje 3 milyon dolar destek almayı başardı.

Astronotların arasında büyüyen, kesinlikle zamanını ve mekânını aşan büyük bir dehadan dilim döndüğünce bahsetmeye çalıştım. Kendisinin uzay merakına, yarattığı sanal dünyaları tasarlarcasına titizlikle düzenlediği tuhaf evlerine ve bilimsel çalışmalarına bakınca ne ölçüde çoklu görev insanı ve aynı oranda hayalperest olduğunu anlamak güç değil. Kendisine '*senin gözün bozuk NASA asla seni kabul etmez, uzaya gidemezsin*' diyenlere inat uzaya çıkmayı becermiş bir adamdan söz ediyoruz. Elbette Garriott bu dünya ve hatta onun ötesindeki uzayla yetinmeyecek, başka sanal dünyalar inşa edecek ve hatta bu dünyalara katılmayı seçmiş onlarca oyuncunun buralarda açacağı gedikleri, bu gediklerin çıktığı başka dünyaları da aynı merak ve içtenlikle kucaklayacaktı. Kendisi artık kırk yılı devirdiği sektörde hala faal ve iştahlı: *Shroud of the Avatar* için halatlar -iple değil halatla çekiyoruz zira oyunun çıkışını eskitmemiz boşuna değil. **-İhsan A.**



Çılgın Konaklar

Richard Garriott karanlık zindanları eşelediği, yıldızlarının ışıltısının izini sürdüğü gibi aynı zamanda dört dörtlük bir koleksiyoncu. Bu merakını görünür kıldığı mekânlar da tasarladığı birbirinden ilginç evler. Kuru kafaların, bekâret kemerlerinin, bulmaca odalarının, gizli geçitlerin, yüzlerce yıl öncesinden kalma muhtelif alet edevatın hatta Sputnik uydularının ve daha pek çok çoğunun biriktiği fantastik ikametgâhlardan söz ediyoruz. Kendisi bu evleri tıpkı sanal dünyaları tasarladığı gibi tasarladığını ve aslında bu süreçlerin birbirinden çok da farklı olmadığını söylüyor. Bu evlerin en ünlüleri Texas'taki Britannia Manor ve New York'taki Gizemler Evi.





1992
Garriott bu yıl, 30 milyon dolara Origin Systems'i EA'ye satar. Bundan sonrası başarıların ve başarısızlıkların iç içe geçeceği bir dönem olacaktır.

1997
Ultima Online piyasaya sürülür. UO'nun başarısı baş döndürücüdür: 100 bin kayıtlı kullanıcıya ulaşan ilk çevrimiçi oyun olur. Oyunu takiben sekiz ek paket ve çeşitli içerikler eklenir.

2001
Garriott'ın ikinci şirketi olan Destination Games, Güney Koreli DVO devi NCSoft ile birleşir. DG ekibi Lineage oyununun Kuzey Amerika sürümü için NCSoft'a yardımcı olur.

2007
Tabula Rasa oyunu büyük umutlarla çıkar. Aldığı yüksek sayılabilecek notlara rağmen oyun beklenilen etkiyi yapamaz. Sunucular 2009 yılında kapanır. Acı bir deneyimdir.

2013
Portalarium Shroud of Avatar: Forsaken Virtues UO'nun manevi devamı olarak duyurur. Oyun Kickstarter üzerinden 3 milyon dolara yakın para toplar. Üçüncü çağa uygun oyunun 2015 sonuna doğru tamamlanması bekleniyor.



ALTIN ÇAĞ, BAŞLAMADAN BİTTİ

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Şimdi buraya ne yazsam, fragmanı görünce attığım çığlıkların, üzerinde tepindiğim kanepelerin, heyecanla yumrukladığım yastıkların yerini tutmayacak. Bilenler bilir, *Deus Ex* serisinin büyük hayranıyım. "Sızıntı olmuş ya" diye başlayan bir ekran görüntüleri furyası, ardından gelen kendi kanaatimce hayatımda gördüğüm en gaz video oyunu fragmanı, hepimizi savurdu götürdü, ve derhal sizler için bu yazıya koyulabilecek tüm bilgileri derlemeye koyuldum. İşte bir parça bilgi bile kaçırmadan, en yeni teorilerle birlikte *Deus Ex: Mankind Divided*'a yakın bir bakış...

Hikâyemiz bu defa 2029 yılında geçiyor. İlk oyunun sonundaki **Panchaea** felaketinden sonra Sarif Industries güvenlik şefi **Adam Jensen**'in baygın bedeni, henüz kimliğini bilmediğimiz birileri tarafından okyanustan kurtarılır, ve Jensen artık **Interpol**'ün bir alt kurumu olan **Task Force 29** ile çalışmaya başlar.

2027 ile 2029 arasındaki zaman Jensen için nasıl geçiyor henüz bilmiyoruz, fakat 2029'un dünyasında işlerin çivisi çıkmış durumda. Panchaea felaketinden sonra dünya artık sibernetik geliştirmeler kullanan bireylere eskisi gibi güvenmiyor. Toplumun giderek transhümanist bir yaklaşım almasını geçin, vücudunda herhangi bir sibernetik parça bulunan bireyler dışlanmaya, polis tarafından alıkonulmaya başlanıyor. İlk oyundan sonra dünyayı kurtarmaya çalışanların sonunun ne olduğunu anlayan Jensen, bu defa biraz daha karamsar bir şekilde ilk oyunda dünyanın başına gelen değişimlerin sonuçlarıyla mücadele etmek durumunda.

Jensen'ın çalıştığı Task Force 29, dünyada tehdit oluşturan sibernetik grupları bulmak ve elimine etmekle görevli. Bunların başında da oyunun en başlarında karşılaşacağımız söylenen ARC (Augmented Rights Coalition) adlı örgüt var. Bir tür *Human Revolution*'daki Purity First'ün tam tersi ideolojiye sahip olan koalisyon, kağıt üzerinde şiddeti savunmayan, fakat gayet vahşi bazı üyeleri bulunan bir grup.

Oyunun şahane görsel tasarımları (ve DX 12 destekli muazzam Dawn grafik motoru) ilk oyunun kurduğu dünyanın üzerine inşa ediyor. Bu defa çok daha fazla değişik lokasyona gideceğimizin ipuçlarını veren ekip, oyun dünyasının değişik atmosferleri için de değişik renk paletlerinin hakim olacağını belirtiyor. Bu defa bütün oyun pek çok kişinin (ben değil!) şikayet ettiği o altın renkli filtreyle oynanmayacak yani.

Fragmanda en çok göze takılan şey elbette, Jensen'ın yeni güçleri. Kıyafetinden hareket ediş şekline kadar pek çok şeyin değiştiğini gördüğümüz Jensen, sibernetik vücuduna birtakım geliştirmeler yapmış. Şimdiye kadar gördüklerimiz: ilk oyundaki nanoseramik kol bıçaklarımızın artık fırlatılarak menzilli saldırı yapabilmesi, en azından fragmana bakılırsa hızlandırılmış refleksler, elektronik cihazları kontrol edebilen bir tür EMP silahı, yumruğunun üstünden fırlatılarak hedefleri etkisiz hale getiren bir elektroşok cihazı, ilk oyundan hatırlayacağınız **Icarus Landing System**'in yönünü ve şiddetini kullanıcının belirleyebildiği, ve bu sayede itiş gücünü arka tarafa yönelterek kişiyi ileri doğru fırlatabilen bir sistem, ve son olarak, Jensen'ın üzerine gelen saldırılara karşı korunabilmesini sağlayan bir tür nano-kristal kalkan.

İlk oyundaki **Michael McCann** imzası taşıyan müzikler de geri geliyor gibi görünüyor. Fragmandaki müzik dikkatli dinlerseniz ilk oyunun fragmanındaki "**Icarus**" temasının neredeyse aynısı. Oyunun başındaki yaratıcı ekip görünüşe göre tamamen aynı. **David Anfossi** ve **Jean-François-Dugas** oyun mekaniklerini hallediyor, **Mary DeMarle** hikâyenin başında ve **Jonathan Jacques Belletette** de sanat yönetiminden sorumlu. Bu arada bütün bu isimleri hafızamdan yazmış olduğumu hesaba katarsanız, oyun hakkındaki heyecanımı biraz daha iyi anlayabilirsiniz.

Son olarak, hikâyeyle ilgili ufak bir teorimi paylaşmak istiyorum ki, oyun çıktığında "ben demiştim" diyebileyim. Oyunun geçeceği tarih 2029. İlk *Deus Ex* oyunu **2052**'de geçiyordu, ana karakter **JC Denton** da oyun sırasında **23** yaşındaydı. Tarihlere bakarsanız, *Mankind Divided*'ın bir sahnesinde JC Denton'ın bebekliğine falan şahit olacağımızı kestirebilirsiniz. **-Erim**





ALIN TERİ DEĞİL, SİBERNETİK!

1 Warren Spector'ın Mirası: Serbest Oynanış Mekanikleri

2 Oynanış Yönetmeni Jean-François Dugas, oyunda zoru sevenler için yine bir *"Give Me Deus Ex"* zorluk seviyesi olacağını Twitter üzerinden belirtti.

3 Oynanış Yönetmeni Jean-François Dugas, oyunda zoru sevenler için yine bir *"Give Me Deus Ex"* zorluk seviyesi olacağını Twitter üzerinden belirtti.

Jensen'ın elinden fırlayan o enerji topunun, ilk oyundaki **P.E.P.S.** silahıyla aynı teknoloji olduğu doğrulandı.

4 Fragmanda Jensen'ın ceketinde adı görünen "ACRNM" logosu, gelecek temalı gerçek kıyafetler üreten "**Acronym**" adlı bir moda markasına ait.

5 Düşmanlar bu defa daha agresif olacak. Ayrıca, düşman askerleri arasında kadınlar da olacakmış.

JENSEN'İN YENİ ÖZELLİKLERİ OYUNUN AKSİYON SEVİYESİNİ DAHA DA YÜKSELTECEK AMA BAŞKA OYNAYIŞ TARZLARINI DA ES GEÇMEYECEK GİBİ.

Tür: Gizlilik / Aksiyon **Yapım:** Eidos Montreal **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PC, PS4, Xbox One, **Çıkış Tarihi:** 2016 doğru bir tahmin olur





KOJIMA PRODUCTIONS

29 YILLIK BİRLİKTELİK SONLANIYOR -Sarp Kürkcü

Önce **Kojima Productions** logolarının **Konami** bünyesindeki en ağır oyunların web sitelerinden kaldırılması, ardından **Hideo Kojima**'nın Konami'yi terk edeceğine dair dedikodular... 2005'te kurulan ve o günden bu yana Konami'nin parçası olan bu ekibe, daha doğrusu Konami'ye, ama oyuncuların en çok merak ettiği yerden sorarsak; Hideo Kojima'ya neler oluyor? Bu sorunun cevabını ararken masaya ilk olarak net bilgileri dökmekten daha doğru bir şey olamaz herhalde.

Kojima Productions'ın logosu ilk olarak *Metal Gear Solid 5: Phantom Pain*'den, sonra da *Silent Hills*'in sayfalarından kaldırıldı. Oluşan gerginliğin ardından gelen iki adet de açıklama var. İlki Konami'nin hâlâ *Metal Gear* serisine tutkuyla bağlı olduğu, diğeri de Hideo Kojima'nın *Phantom Pain*'e %100 odaklanmış olarak çalıştığı bilgileri. *Phantom Pain*, hâlâ üstadın deyimiyle "gelmiş geçmiş en iyi oyun" olacak, Konami de *MGS 5* başta olmak üzere seriyi el üstünde tutmaya devam edecek.

Ama işte net bilgiler burada bitiyor. Çünkü bundan sonrası kimi zaman resmi bilgi olsa da netliğini çoktan kaybetmiş durumda.

KARMAŞA BULUTSUSU

Kojima-san'a yakın kaynakların söylediği, üstadın sözleşmesi bittikten sonra Konami'den ayrılacağına işaret ediyor. Üstelik sadece o da değil, Kojima Productions'ın üst düzey idari kadrosunun verdiği ortak bir karar bu. Bu zamana kadar Konami altında otonom olarak çalışan firmanın verdiği bu karar ise, görünüşe göre Konami'nin yeniden yapılandırılmasıyla alakalı.

Konami, kendi hiyerarşisini "stüdyo tabanlı"dan "merkez tabanlı"ya çevirmiş durumda. Yani artık her şey tek bir merkeze bağlı. Resmi bir açıklama olsa da, işin netliğinin kaybolması burada gerçekleşiyor. Öncesinde ne vardı? Kojima Productions'ın otonomluğu nerede başlayıp nerede bitiyordu? Konami, herhangi bir fikri mülk için gerektiğinde Kojima'nın ekibinden işgücü aktarabilecek mi yeni projeye? Tek bildiğimiz, Konami'nin bu değişimi logoyu kaldırmak için sebep gösterdiği. Çünkü yeni şirket hiyerarşisine göre Kojima Productions'ın bir stüdyo olarak gösterilmesine gerek yok.

Diğer bir sıkıntı ise, Kojima'nın *Phantom Pain*'e odaklanmış olmasına rağmen ne diğer *MG* oyunlarına, ne de *Silent Hills*'e dair bir açıklama yapmamış olması. Dedikodular, Kojima'nın Konami ile olan sözleşmesinin Aralık 2015'te sonlanacağını fısıldıyor. O nedenle Eylül ayında çıkacak olan *Phantom Pain*'e odaklanıyor olmasında bir sorun yok. Ama *Silent Hills*'in geleceği, bir ayrılık gerçekleşirse kuşku uyandırıyor.

Peki ya sözü edilen diğer *Metal Gear* oyunları?

BAŞSIZ SAVAŞÇI

Görünüşe göre *Metal Gear* markasının lisansı Konami'nin kanatları altında. Yani Kojima olmadan da seriye ait yeni ürünler çıkabilir. Hatta çıkacak da, çünkü 20 Mart'ta Konami yeni bir *Metal Gear* oyunu için iş ilanı yayınladı bile. Belki kaba bir tabir ama, daha Kojima'nın açıklamasının bedeni soğumadan atılan bu adım serinin geleceğini garanti altına almak için Konami'nin ne kadar hızlı çalıştığını gösteriyor. Öte yandan *Silent Hills*'in geleceği, her şeyiyle muğlak.

Eylül ayında *Phantom Pain* raflara gelmeden net bir açıklama görmeyeceğiz muhtemelen. Ama sonrasında Kojima ve Konami arasında son el sıkışmalar, son saygı eğilmeleri gerçekleşecek gibi. Şu anda perde arkasında Konami'nin şirket çalışanlarına *Metal Gear* serileri için teklifte bulunduğu konuşuluyor. Ama Kojima'sız bir *MG* serisi, ya da Konami'nin sunduğu imkânlardan yoksun bir Kojima'nın oyun dünyasında nerede konumlanacağı benim için büyük bir merak konuları.

Savaş asla değişmiyor olabilir ama askerlerin bağlılıkları hassas plakalar üzerine kuruludur desem pek de yanlış olmaz herhalde.

SON DAKİKA!

Biz bu yazıyı hazırladıktan sonra Silent Hills'in iptali yankılandı. Önce Guillermo del Toro'nun konuya dair yorumları, sonra başroldeki Norman Reedus'un tweet'leri ve son olarak Konami'nin resmi açıklamasıyla öğrendik bunu. Ama Silent Hill oyunları çıkmaya devam edecekmiş, sadece özel olarak bu proje iptal edilmiş durumda.

KONAMI NE YAPAR?

İnsanlara "Konami" dediğinizde aslında akla gelen çok bir şey yok. Video oyunlarından önce, 1969 yılında kurulmuş olan firma video oyunlarıyla uzunca bir süredir haşır neşir. 1979'da bile oyun çıkarmışlar yani. Ama bünyelerinde bayağı geniş bir oyun yelpazesine sahip olan firmada, özellikle 2006'da Konami Digital Entertainment'ın kurulmasıyla o yelpaze daralmaya başlamış. Birçok küçük firmanın oyunlarını yayınlıyor olsa da parlak satış rakamlarına ulaşamayan Konami, şu anda *Pro Evolution Soccer*, *Silent Hill*, *Castlevania* ve *Metal Gear* serileri dışında çok bir oyunla bilinmiyor. *PES*'in sıkıntılarını ve *Silent Hill*'in son oyunlarının pek beğenilmediği gerçeğini de not düşelim.



ZAMAN ÇİZELGESİ

Phantom Pain çıkana kadar netleşmese de, Kojima'nın yol haritası belli artık.

AĞUSTOS 2014
Silent Hills, ünlü korku serisinin yeni oyunu P.T. ile tanıtıldı. Hideo Kojima'nın oyunun geliştirmesinde önemli bir isim olduğu belli oldu.

3 MART 2015
Sonunda Phantom Pain'in çıkış tarihi açıklandı. MGS serisinin şimdilik son üyesi Eylül ayında tüm platformlarda yer alacak.



19 MART 2015
MGS 5'in web sitesinden Hideo Kojima'yı tanımlayan öğeler bir bir yok olunca hayranlar Kojima'nın ayrılacağı dedikodusunu çıkardılar.



20 MART 2015
Gamespot'un yakaladığı bir bilgiye göre Kojima Productions'ın yönetici ekibi birçok mail ve telefon çemberinin dışına çıkarılmış, Aralık'ta ayrılmaları planlanıyor.



20 MART 2015
Aynı gün Kojima'dan MGS 5 açıklaması geliyor: "%100 oyuna odaklıyım, hâlâ en iyi oyunu yapmak için çalışıyorum."

27 NİSAN 2015
Önce del Toro'nun açıklamaları, ardından Konami'den gelenlerle Silent Hills projesinin iptali kesinleşti. Ama Konami, gelecekte bir projeye sıcak bakıyor.



METAL GEAR NEREYE GİDİYOR?

Metal Gear serisinin isim hakları Konami'de kalacak, Kojima başka limanlara yelken açacak. Bu, büyük bir serinin sonu anlamına mı geliyor? Her ne kadar Konami seriye devam etme niyetlerini açıklasa da MG evreninin zaman çizgisinde zaten pek de açık yer kalmadı. Phantom Pain, zaten Peace Walker ve Metal Gear 1 (Solid değil) arasında geçiyor. Ne kadarını anlatacağı bilinmese de, zaten geriye çok bir alan kalmıyor. MGS 4'ten sonrayı anlatan Revengeance zaten Kojima'sız MG'nin geleceğini özetliyor. Belki de Kojima'nın gidişi, seride anlatacağı şeylerin sona ermesiyle alakalı olabilir. Ne de olsa adabıyla biten kurgu eserler en güzelleridir.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Arada oyunların özelliklerini ve ödeme sistemlerini de sorgulamak lazım.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

Counter-Strike ve havasız internet kafelerin nesli olmak ilginç bir duygu. Unutulmaya yüz tutmuş da olsa, arada sırada geçmişin o anlarından birkaç sahne geliyor gözlerimin önüne. Bir bomba yerleştirmek için harcanan çabalar, takımın kalan son üyesi olarak sırtlanılan sorumluluk... *Rainbox Six: Siege*'i gördüğümde aklıma hep bu sahneler geliyor işte. Biliyorum, arada birçok fark var ve *Siege* bu farkları çok iyi kullanıyor ama yine de kafamdaki bu çağrışım makinesini bir türlü kapatamıyorum.

Yedi yıllık sessizliğin ardından bir *Rainbow Six* oyunu geliyor sonunda. *Tom Clancy* külliyatının önemli bir üyesiyken *Patriots*'ın sessizliğiyle unutulmuş olan seri, birçok free-to-play FPS'in olduğu piyasada "ben de varım" demek istiyor. Ve şu ana kadar öğrendiklerimiz düşünülünce, sesi de gayet gür çıkıyor hani.

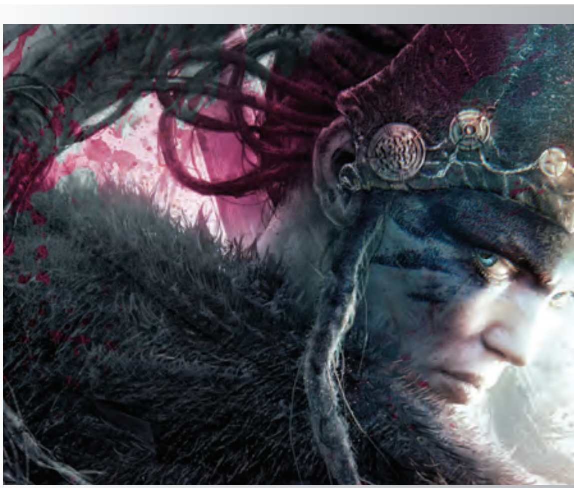
Siege, farklı fazları olan bir taktik FPS aslında. Neredeyse her bölümü kapalı alanlarda geçen, her turda teröristlerin elde tutması gereken rehinenin farklı yerlerde doğduğu, neredeyse dünbünlü hiçbir silahın olmadığı bir taktik FPS. Her bir haritada anti terörist timinin kullanabileceği birçok giriş seçeneği var. Aynı şekilde teröristlerin de bu noktaları ellerindeki kısıtlı zaman ve materyalle engellemesi lazım. Her yeri az az korurlarsa, tek bir yüklenmeyle barikat anında kırılıverir. Tek bir yere odaklanırlarsa, kendi çıkışlarını da engelleyip bombaların çaresiz kurbanları olabilirler. *Siege*, özellikle bu fazıyla farklı bir soluk getirmeye çalışıyor ve bu konuda hiç de fena sayılmaz.

Tabii bu fazla "taktiksel" yanı çok net görüyorsunuz *Siege*'de. Jammer ile anti-terörist timinin radarını etkisiz hale getirmek, kurşun geçirmez barikatla onları sıkıştırmak, kafalarına göre kırdıkları bir yüzeyin sonunda kendilerini bir tuzakta kapana kısılmış bulmalarını sağlamak hep oyunda yapabileceğiniz şeyler arasında. Nasıl ki teröristler bulundukları alanı tutuyorlar, hazırlık aşamasında saldırı timi de içeriyi drone'lar ile gözlüyorlar. Savunma tarafı burada bir karar vermeli: bir kişi eksik savunma hattı mı kurup drone'ları mı temizleyecekler yoksa tam kapasite çalışırlarken her şeyi açık etmeyi göze mi alacaklar?

Farklı ülkelerden farklı askeri birlikler, buna göre de farklı ekipmanlar söz konusu *Siege*'de. Zaten tüm o farklı kombinasyonlar bu şekilde var oluyor. Her sınıfın ekipmanları aynı zamanda neyi yıkabileceklerini gösteriyor. Mesela sert duvarları tek seferde geçen tek şey ısı yayan patlayıcılar. C4 ise Kevlar'dan ötesini göremiyor. Siege'de birçok alan zarar görebiliyor, yeni çatışma rotaları çizilebiliyor. Üstelik bu, teknik anlamda sesin dolaşımına ya da kurşunun bıraktığı deliklerden gözcülük yapmaya da imkân sağlıyor. Alanlar küçük, haritalar onlarca değil, oyun modları az sayıda olsa bile (ki tam sayıları bilmiyoruz) elde olan malzemeyi iyi kullanmaya kararlı **Ubisoft**.

Rainbow Six serisinin adını hakkıyla taşıyabilecek bir oyun var gibi ufukta. Ama iki faktör var korkutan. Bunlardan ilki Ubisoft. Eğer firma hatalarından ders aldıysa, eskisinden daha iyi durumda bir oyun görmemiz olası. Diğeri ise ücretsiz oynanabilen FPS'ler arasında *Siege*'in yeterli farklılığı sağlayıp sağlayamayacağı. Ücretini hak edecek mi, hep birlikte göreceğiz. **-Sarp**

Tür: Taktik FPS **Yapımcı:** Ubisoft Montreal **Yayıncı:** Ubisoft
Platform: Xbox One, PS4, PC **Çıkış Tarihi:** 2016 **İstemetre:**



HELLBLADE

Ninja Theory *DmC*'yi yaptığında ve 1,6 milyon kopya sattığında Capcom tarafından kendi ölçeğindeki diğer oyunlara kıyasla "başarısız" ilan edilmiş. Halbuki Ninja Theory ekibinden **Dominic Matthews** ekibini başarısız görmüyor. O ve ekibinin derdi AAA sistemiyle, o nedenle *Hellblade* ilk günden beri "bağımsız AAA stüdyo" olarak tanımlanan Ninja Theory'nin elinde yeni bir yönde ilerliyor. Ama ekonomik modeller hakkındaki yaklaşımlarını bırakıp oyun mekaniklerine bakalım biz.

Hellblade'de karakter gelişimi oyuncunun elinde olacak. Şöyle ki; oyuna başladığınızda kapalı ve gizli özellik olmayacak. Aynı dövüş oyunlarındaki gibi. Önemli olan Seuna'nın özelliklerini nasıl kullanacağınızı çözebilmek. Ayrıca İskandinav Mitolojisi'nin cehennemine yolculuk eden bu kadına hiçbir arayüz elemanı da eşlik etmeyecek. Yaralanınca bunu Seuna'dan anlayacağız, canı azaldığında yerde hayatı için çarpışıyor olacak. AAA firma ve oyunların "zaten satıyor, bas gitsin" sistemine isyan eden Ninja Theory'nin kamera açısı dahil daha neler deneyeceğini hepimiz merakla bekliyoruz.

Tür: Aksiyon / Macera **Yapımcı:** Ninja Theory **Yayıncı:** Ninja Theory **Çıkış Tarihi:** 2015 sonu olması muhtemel **Platform:** PC, PS4 **İstemetre:**

UNREAL TOURNAMENT

Unreal Tournament 2007'den beri sessizdi, ama **Epic Games** bu süreci Unreal Engine 4'ün gücüyle unutturma peşinde. Elimize geçen ufak bilgileri hep BBİ sayfalarında zaten sizlerle paylaşıyoruz, bu sefer ise oyunun yapım sürecine ve neler denediğine gireceğiz. Yok bu sefer uçan kaçan özellik. Kalmadı, n'apalım... Ehem, neyse. *Unreal Tournament*, aslında büyük bir topluluk çabası. Modellerden oyun modlarına, silahlardan seslere kadar oyun tümüyle topluluk tarafından geliştiriliyor. Evet, Epic Games sadece uygun olanı seçiyor diyebiliriz. Zaten *UT*, tümüyle ücretsiz olacak. Epic Games, geliri ek paketlerden ve sezonluk profesyonel turnuvalardan kazanma peşinde. Tam detaylar bilinmese de oyuna girip tüm haritalarda ve ekipmanlarla birkaç el atıp çıkmak her daim ücretsiz olacak. Silahlar mevzusu ise leziz bir çorba gibi. *UT III*'ten minigun ve roketatar, eski oyunlardan Enforcer ve Bio-Rifle, 2004'ten Link Gun falan hep emrinize amade. Üstelik Unreal Engine 4'ün becerileriyle. Son olarak, eğer Epic Games'in sitesine girer ve Epic Game Launcher'ı (UE 4'ü de edinmiş oluyorsunuz) indirirseniz, *UT*'yi şu anda deneyebilirsiniz. Alfa öncesi aşamada, birçok harita ve detay bitmemiş olsa da aksiyon sıkı kopuyor. Tavsiye ederiz.

Tür: FPS **Yapımcı:** Epic Games **Yayıncı:** Epic Games **Çıkış Tarihi:** Tahminler 2015 sonu diyor **Platform:** PC **İstemetre:**

OYUNGEZER ÖZEL

KÖKLERE DÖNÜŞ



HAZIRLAYAN
SARP KÜRKCÜ & ÖMER AKDAĞ

"Bir daha öylesi gelmez" dediğimiz oyunların çoğunun RYO olması bir tesadüf mü? Değil elbette, unutulmaz anların, içimize işleyen karakterlerin türüydü rol yapma oyunları, ve "bir daha öylesi gelmez"di. Fakat ne olduysa oldu, geri döndüler. Okumak üzere olduğunuz sayfalar işte bu geri dönüşün uzun yol hikâyesini anlatacak sizlere.

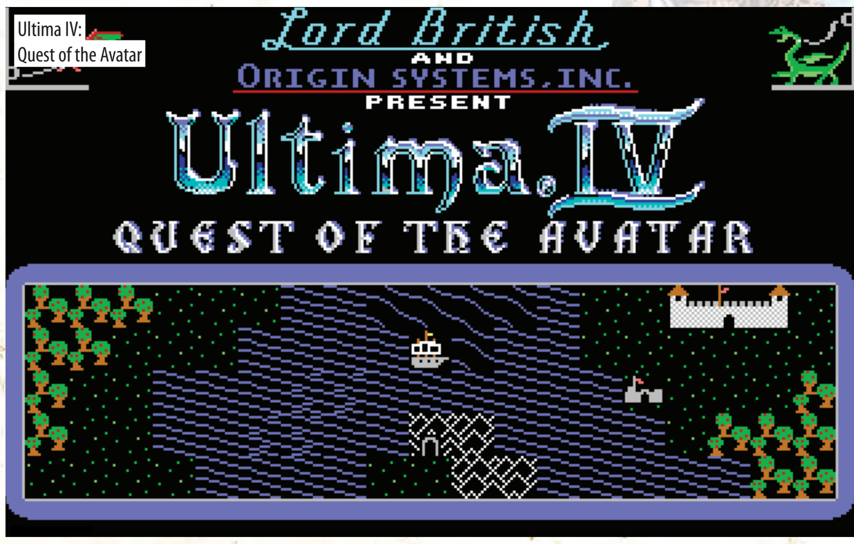
Kadim yaratıklar kolay kolay devrilmez...

Oyun dünyasının yakın geçmişine bir göz atın. 'Eski' diye addedilen bir oyun türü savaş davullarını gür bir sesle çalarak bilgisayarlarımızı işgale geliyor. Gerçi işgal de edebilir, tatlı dil kullanıp aklımızı da çelebilir. Eğer ki işgale karar verirse bunu büyüyle mi, yoksa çeliğin o donuk ve buz gibi temasıyla mı yapar yine meçhul. Nasıl olursa olsun, bizlerin önemseyip önemsemediğine bakmadan sağlam adımlarla geliyor kanımıza kadar işlemiş olan RYO'lar.

Ama hayır, RYO'lar uzun bir süre önce yok olmuş falan değil. Diğer birçok kurgu eserin alt türleri gibi onlar da evrim geçirdi sadece. Şaşkınlığınızı paylaşıyorum; evrimin basamaklarını tırmanan türler görmemizi sağlayacak kadar bir uzun tarihe sahip artık video oyunları. O nedenle hayır, RYO'lar (ya da birkaç kereye mahsus, İngilizce ismiyle RPG'ler) yoktan varolmuş gibi davranmıyoruz. Ama C-RPG dediğimiz, masaüstü FRP oyunlarının bilgisayar dünyasındaki yansıması olan, izometrik açıyı bellemiş ve oyuncuları kucaklayan o türden bahsediyoruz.

BİNYILLAR ÖNCE, BİR BÜYÜCÜNÜN KULÜBESİNDE...

Gerçi bu sağlam geri dönüşü kutsamadan önce C-RPG'lerin oyun piyasasından sessizce yok oluşlarını hatırlamak lazım. Masaüstü FRP'lerin, rol yapma alışkanlığının ilk dijital yansıması yazı tabanlı olsa da, RYO'ların asıl kendilerini kanıtladıkları zaman izometrik grafiklerin hayatımıza girmesiyle oldu. Tabii Uzakdoğu'da 8-bit RPG'ler Nintendo konsollarında kol geziyordu ama bizlerin Batı'da bu türle tanışması 80'lerin ilk bölümüne tekabül ediyor (ki Uzakdoğu klasiklerini bambaşka bir dosya konusu olur, o nedenle burada es geçiyoruz onları). *Ultima* ve *Wizardry*, Batı dünyasındaki iki RPG alışkanlığının temsilcileridir. *Ultima*, kanımıza işleyen o izometrik kamerayı bizlere sunan oyunken *Wizardry* ise işe birincil kişi kamerasından yaklaşıyordu. Tabii özellikle ABD'de üniversite sistemlerinin gücünden yararlanarak yola çıkan bu oyunlar, sonrasında kişisel bilgisayarlarda da boy gösterdiler. Gerçi bu iki seri de (özellikle *Ultima*) alıp başını gitti. O nedenle bizler Türkiye'de ilk oyundan yakalayamamış olsak da, özellikle *Ultima*'ya aşina insanlarız.



Ultima IV: Quest of the Avatar

Sonrasında farklı isimlerle Commodore 64'lere, Apple II'lere gelip duran *Gold Box, Pool of Radiance* gibi birçok oyun var. Tabii oyunların daha hızlı üretilebildiği ve daha küçük ekipler istediği bir dönemin meyvesi olan bu oyunlar, 90'larda başka bir dünyanın içine adım attı.

RAKİBİN SAVURDUĞU KILIÇ

90'lar, RYO'ların sadece kendi içlerinde değil, başka türlerle de çekişmeye girdikleri zamanlardı. O zamanlar elde iki büyük isim bulunuyordu: *Dungeons & Dragons* ve *Might and Magic*. Zaten o döneme kadar birçok farklı RYO AD&D kural sistemini oyunlarının temeli olarak kullanıyorlardı. O nedenle *D&D* lisansı, zaten RYO'lar için biçilmiş kaftandı. Diğer taraftan *M&M* serisi de güçlü bir birikimle ilerliyordu.

Ama oyun piyasasında başka türler canlanıyor, oyuncuları RYO'lardan uzağa çekiyordu. Simülasyonlar, FPS'ler, macera türünün temsilcileri kitlelere kendini kabul ettirmişti. Bu, RYO'ların zor öğrenilen ve göreceli olarak daha fazla hayal gücü desteği gerektiren yapısıyla biraz kenarda kalmasına sebep olmuştu. Tabii bir de büyük ekipler ve maliyet meselesi vardı. Yenilenen grafik alışkanlıkları yavaş yavaş ekip boyutlarını, bütçeyi ve yapım kalitesini etkilemeye başlamıştı. MIDI müzikler yerini ciddi kayıtlara bırakırken, ses efektlerinin bu tür bir rol yapma atmosferini desteklemesi beklenirken oyunların yapım süreçleri de uzamaya başladı. Düşünsenize,

FALLOUT *(1997)*

Altın Çağ'ın ilk büyük bombası. Bir oyunun (Wasteland) ruhani devamı olup da bu kadar başarılı olan bir yapım daha yoktur sanıyorum.
Hem post apokaliptik hem de retro fütüristik kafasıyla çok özgün bir yol belirlemişti Fallout. Sıra tabanlı savaş sistemi ve karakter geliştirme sistemi tıkır tıkır çalışıyordu. Hele seçtiğimiz "trait"lerin, yani oynanışı etkileyen kişilik özelliklerinin oyuna kattıkları özellikle önemliydi.
Ama tabii hepsinden öte inanılmaz geniş, nereden ne çıkacağının belli olmadığı çorak arazilerde yol almanın verdiği his çok başkaydı. Post apokaliptik deyince aklımıza Fallout'tan başka bir şey gelmesi için birkaç saniye geçmesi gerekiyorsa bu oyun sayesindedir.

FALLOUT 2 *(1998)*

İlk oyunla ağzı açık kalan milyonları çok bekletmedi Fallout 2 ve hemen ertesi yıl bilgisayarlara kuruldu. Fallout'un yaptığı her şeyi daha iyi yapan, daha güzel görünen daha büyük bir oyundu Fallout 2 ve çoğunluk tarafından *(acımayız! -Sarp)* hâlâ da serinin en iyisi olarak görülür.





Fallout 2

Mark Morgan'ın bestelediği o müziklerden tutun el çizimi olan haritalara kadar tüm o departmanlar eskisine göre delicesine para yiyordu. Ekonomik döngüsünü piksellerden oluşan haritalara, seslendirmesiz oyun yapısına göre düzenlemiş olan firmaların bütçelerinde sıkıntılar oluşmaya başlamıştı. Ama bu dönemler, bugün hatırladığımız haliyle C-RPG'lere şekil veren, hatta alışkanlıklarını oturtan oyunların da yaratıldığı dönemlerdir.

Fallout, *Baldur's Gate II* ve *Planescape: Torment*; bu döneme damgasını vuranlar bu üçüydü işte. *Fallout*, gezilebilecek dev bir dünya ve yapılabilecek bin bir türlü aktiviteyi müjdelerken *Baldur's Gate II* dolu dolu karakterler ve hikâyeler sunmuştu. Ayrıca D&D sisteminin (belki bugün bile) en iyi simülasyon örneği sayılabilirdi. *Planescape: Torment* ise, tüm o kendine has özellikleri ve karamsar atmosferiyle tam bir başyapıttı. Bu üç oyun, bugün bile gelmiş geçmiş en iyi RYO'lar sırasının tepesinde yer alırlar.

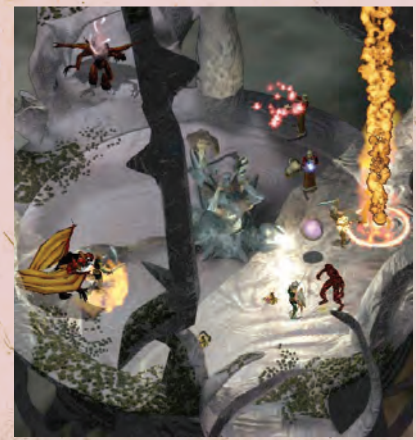
Diğer tarafta oyun alışkanlığını aksiyonla harmanlayan *Diablo* ise yeni *dungeon crawler* türüne göz kırpıyordu. 2002'de sonuncu oyunu çıkacak olan *Might and Magic* ise, son demlerini yaşamaktaydı. Ama kılıç ve büyüye aşina olduğumuz bu dönemde bambaşka hikâye ve mekanikleriyle *Deus Ex* çıktı karşımıza. Zaten kendi başına bir alt türün varlığını garantiledi başarısıyla da.



Planescape Torment

BALDUR'S GATE II *(2000)*

Planescape Torment ve Icewind Dale derinlik-akıcılık dengesinin farklı taraflarında duran oyunlardı. O çizelgenin tam ortasında duran Baldur's Gate de geriye dönüp bakıldığında tamam, geniş ve epikti ama genişlik ve epiklik kavramlarını yerinden oynatacak o oyun henüz gelmediği için öyle görünüyordu...
Baldur's Gate II ilk oyunun hikâyesini öyle noktalara taşıyordu, ekibimizi o kadar farklı yerlere götürüyordu, o kadar çok keşfedilecek yer ve üzerine düşünülecek o kadar çok seçim şansı sunuyordu ki... Oynanış mükemmelleşmişti ve oyunun her köşesinden içerik fışkırıyordu. Şüphesiz bir şekilde C-RPG'lerin tepe noktalarından Baldur's Gate II.



PLANESCAPE TORMENT *(1999)*

Unutulmuş Diyarlar neyse de bütün kurguları (mitolojiler dahil) bir araya getiren Planescape'e bir oyun yapmak... İşte bu cesaret ister. Ayrıca tamam, oyuncuların okumayı da sevdiğini Baldur's Gate'le görmüştük ama savaşın bu kadar az yer kapladığı, sayfalarca ve sayfalarca metine gömüldüğümüz bir oyun yapmak, hem de bu kadar karanlık ve depresif bir atmosferde... Bu daha da büyük cesaret ister.
Infinity Engine'i kullanan Planescape Torment belki muazzam satış rakamlarına ulaşamadı ama oyunlarda hikâye anlatımının en uç ve en başarılı örneklerinden biri olarak hâlâ parmakla gösterilir.

DEUS EX *(2000)*

FPS oynanışıyla ve cyberpunk kurgusuyla RYO türünü farklı kitlelere de tanıtan bir efsane. Karşıdan bakıldığında sıradan bir FPS gibi görünür ama karakter özelleştirme seçenekleriyle, lore'unun derinliğiyle ve gidişatı etkileyen senaryo seçimleriyle gayet de tam teşekküllü bir RYO'dur.

MİLENYUMDA RYO'LAR SIKINTIDA

2000'lerde RYO'lar 3 boyutlu grafiklerin ve aksiyon oyunlarının hızının etkisiyle biçim değiştirmek zorundaydı. Tabii yanlış anlamayın, *Neverwinter Nights* ve *Arcanum* gibi oyunlarla karşılaşsak da, genel olarak RYO'lar bir özellik muamelesi görmeye başlamıştı. Hatta şu ünlü tanım, bugün bile yerini korumakta oyun sektöründe:

"... bir aksiyon oyunu ve RYO öğelerine de sahip."

Evet, bünyede bulunan her karakter geliştirme seçeneği, her silah modifikasyonu, her karakter saç-baş ekranı bir RYO elementi olmuştu. Üstelik aksiyon / macera oyunlarına bir çeşit yancı, baharat gibi algılanıyordu. Bir zamanlar Black Isle olan ekipten ayrılan insanlar Obsidian'a hayat vermişlerdi. Obsidian da kendince RYO'ların ruhunu 3 boyutlu grafiklerin gücüyle hayatta tutmaya çalışıyordu. *Arcanum*'a can veren ve yine Black Isle'dan ayrılan insanların kurduğu Troika Games ise bu dönemin en güçlü RYO'larından birini, aksiyondan destek alsa bile özünü kaybetmeyen *Vampire The Masquarade: Bloodlines*'ı yaratmıştı. Nasıl ki 90'ların sonunda (ve 2006'da çıkan *NWN2*'ye kadar) D&D lisansı ve sistemi RYO'ların ruhuna can üflemişti, benzer bir güç de White Wolf'un *Vampire* dünyası ile *Bloodlines*'a olmuştu. Ama Troika da yüksek bütçeler ve tüm pozitif incelemelere rağmen ulaşılamayan satış rakamları ışığında kapılarını kapatan firmalardan oldu.

Daha önce artan maliyet ve talep edilen hızlı oynanış özellikleri, yanına bir de donanım çeşitliliğini aldı 2000'lerde. 3 boyutlu grafiklerin ve sinemaya yaklaşan kamera kullanımlarının başka bir oyun türü olan gerçek zamanlı stratejileri de tökezletmesi, aslında ortak bir derde parmak basıyor: Oyun alanı tasarımları.

Şimdilerde yavaş yavaş oyun dünyasının kırıp dışına çıkmaya çalıştığı koridor bölüm tasarımının dominant olduğu zamanlar tam da bu dönemler işte. Üç boyutlu grafiklere gerek birinci, gerekse üçüncü kişi kamerasıyla bir dünya sunmak mümkündü. Tabii bu noktada aksiyon kahramanının heyecanını ona mümkün olduğunda yakından hissettirmek, oyun geliştiricilerinin tercih ettiği bir yol oldu. Hatta bu konuda en büyük destek Hollywood jargonundan geldi. 2005 civarında 35mm film kamerasına uygun özellikte sanal kameraların, ışık uzmanlarının onayıyla çıkan ışıklandırma simülasyonlarının yeri muazzamdı. Hollywood ile oyun dünyasını ortaya çıkan ürünler (filmler ve oyunları) üzerinden kıyaslamaya doyamadığımız bir dönemdeydik. Oyunlar filmlere yaklaşırken, ara sahneler adım adım oyunu dolduran etmen olmaya soyunurken RYO'ların işi tabii ki zordu. Düşünsenize, *Baldur's Gate II*'nin 1200 sayfadan fazla yazılmış materyali vardı ama her olayı dönemine göre düzgün çekilmiş ara sahnelerle görmeye alışkın yeni oyuncular için bunun pek de bir anlamı yoktu. Okumayı sevmemek ya da basit olanı istemekten bahsetmiyorum; içerik tüketiminde tercihler değişmişti. Oyun dünyasında da artık daha fazla seçenek vardı ve kimileri daha çekiciydi.



Deus Ex

NEVERWINTER NIGHTS *(2002)*

Neverwinter Nights hikâyesiyle ve dünyasıyla çok güzel bir oyundu ama başka açılardan da çok önemli bir yeri var RYO dünyasında. Öncelikle BioWare, Infinity Engine'i bırakıp daha sonra NWN 2'nin yanı sıra The Witcher'da kullanılacak, 3 boyutlu Aurora Engine'e geçmişti. Ve Aurora Engine yanında Aurora Toolset'le geliyordu ki bu, oyuncuların Neverwinter Nights'ta kendi hikâyelerini yazabilecekleri, DM olup multiplayer'dan diğer oyunculara oyunlar oynatabilecekleri anlamına geliyordu. Bu özellik NWN'nin NWN 2 çıkana kadar ve hatta sonrasında da popülerliğini korumasını sağladı.
Ayrıca NWN'den sonra 4 yıl boyunca yeni bir izometrik RYO gelmeyecekti. Morriwind'in başarısı da düşünülünce izometrik RYO'ların dönemi kapandı diyebilir miydik?





The Elder Scrolls V: Skyrim

Bir diğer faktör de gerek izometrik, gerekse birinci kişi kamerasından oynanan RYO'ların "zor" kategorisine giriyor olmasıydı. Çoğu zaman bir karakter şeklinin diğerlerine göre daha ezici olması, D&D külliyatına dayanan sistemlerde düşük seviyelerde büyücülerin ağlaması, *Bloodlines* gibi örneklerde sosyal becerisi zayıf karakterlerle (Malkavian ya da Nosferatu gibi) oynamanın hem büyüklük göstergesi, hem de oyunu zorlaştıran bir etmen olarak kabul edilmesi aslında pek de kullanıcı dostu bir durum sayılmazdı. Ölmek, retro oyunculuğun zaten yazılmamış kurallarının başında gelir ama RYO'lar ne yaparsanız yapın bunu tattığınız, kimi bulmacaları çözmek için bayağı fazla zaman geçirdiğiniz oyunlardı. *Planescape: Torment*'te Lady of Pain'le karşılaştığınızda ne yaparsanız yapın labirent ile ölümü tadacağınızı bilmek, takdir edersiniz ki pek de cesaret verici değildi.

Son olarak, DVO'lardan bahsetmek lazım. RYO'ların bir özelliği de oyuncuyu tek başına ilerleyebileceği bir maceranın içine oturtmaktı. 2000'ler öncesinde *Ultima Online* gibi isimler olsa da internet bağlantı hizmetlerinin meraklı oyunculara ulaşması ve üç boyutlu açık birer dünyanın yaratımı biraz daha sonraları, yani 2000'leri buluyor. *World of Warcraft*, ondan önce *Lineage 2* gibi popüler örnekler herkesin aklındadır. *Star Wars: Galaxies* gibi büyük bir markayı sırtlayan, oyuncuya serbest bir macera ortamı sunan DVO'lar kadar *Lineage* gibi daha görev merkezli, göreceli olarak daha çizgisel sanal dünyalar tek kişilik oyunların üstüne çöktüler.

Bu yıllarda türü ayakta tutmak için çabalayan, büyük oldukları halde ekonomik sıkıntı çekmeyen iki büyük isim de var gerçi, Bioware ve Bethesda. *The Elder Scrolls* serisi, özellikle birinci kişi kamerasından ayrıntılı dünyaları, derin bilgi birikimi, çeşitlendirilen karakter geliştirme mekanikleri, çoğu zaman ana görevlerden daha eğlenceli ve miktar olarak kesinlikle daha fazla olan yan görevleri ile içinde kaybolunacak dünyalar sunuyordu. *Morrowind, Oblivion* ve *Skyrim* zamanlarının

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND *(2002)*

The Elder Scrolls'u "iyi" bir RYO serisinden "en iyilerden biri" haline getiren yapım. Oyuncular çok uzun zamandır birinci şahıstan, gerçek zamanlı olarak oynanan bir fantastik RYO görmemişti ve karşılarına hem bu tip bir oynanış hem de bu derece detaylı ve büyük, çok büyük, çok çok büyük bir dünya çıkınca çenelerini yerden toplamak gerekti. 2006 yılında Oblivion ve 2011'de Skyrim aynı etkiyi farklı zamanlarda yaratmayı da başardı.

RYO ELEMENTLERİNİ KULLANAN ÇOĞU OYUNU BU TÜRÜN BİR ÜYESİ OLMAKTAN ALIKOYAN YANI; RUHU

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA *(2001)*

İlk Fallout'ta çalışan önemli yapımcıların kurduğu Troika Games'in ilk yapımı Arcanum eskimiş grafikleri ve kullanışsız arayüzüyle çok eleştirildi ama dönüp baktığımızda Arcanum'un gayet de büyük bir klasik olarak anıldığını görüyoruz. Belki de oyunun üstün taraflarına daha değer vermeliydi o dönemdeki oyun dünyası.
Arcanum'un dünyası büyüyle teknolojiyi birleştiren, ayrıntılı, endüstri devrimi arifesindeki bir steampunk dünyaydı. Ki bu derece başarılı işlenmiş bir steampunk kurguyu halen daha başka bir RYO'da, hatta başka herhangi bir oyun türünde bulmak pek mümkün değil.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES *(2004)*

Görüp görebileceğiniz en karanlık, kanlı ve farklı RYO'lardan. Bir oyun kaleme alınmış en iyi senaryolardan birine sahip. Karakterimizin klanı ve yaptığımız seçimler oyuna direkt olarak etki ediyordu. RYO dışındaki türlerde bile az gördüğümüz "scripted" sahne tasarımları unutulmazdı. White Wolf dünyasının çekiciliği ise apayrı tabii.
Ama teknik olarak o kadar sorunluydu ki birçok oyuncu tarafından göz ardı edildi, devamı gelemedi. Troika Games de kapandı. Şu an hakları şeytani firma CCP'de.



güçlü oyunlarıydı. Tabii *Fallout 3* (2008), Interplay'in arşivinden çıkıp gelmiş, Bethesda'nın sadece sword & sorcery ile vals yapmadığını bizlere göstermiş oldu. Her ne kadar bu döneme girmese de, *TES: Arena*'nın (1994) türe gerçek zamanlı aksiyon konusunda getirdiği yenilikleri hatırlatmama da izin verin.

Bethesda nasıl ki *Wizardry*'nin kamera açısından (ama geliştirici Todd Howard'a sorarsanız *Ultima*'nın ruhundan) RYO'lara devam ediyorduysa, Bioware da izometrik dünyanın kurallarını kapıp gelmişti. *Star Wars: Knights of the Old Republic* D&D'nin kurallarını Star Wars evreniyle birleştirmiş, özellikle oyuncuya sunduğu seçim yapma sistemi ve stat'lara dayalı sıra tabanlı dövüş sistemiyle geçmişten gelen bir hediye gibiydi. Tümüyle eski değildi, birçok yeni oyuncuyu çekecek kadar dengeli ve üç boyutluydu aslında. Üstelik Star Wars külliyatına (artık silinmeye yüz tutsa bile) Revan'ı dahil etmişti. Sonra *Jade Empire*, *Mass Effect* ve *Dragon Age: Origins* ile iyi oyunlar yapmak için bilindik markalara gerek olmadığını kanıtladı bize. Ama özellikle *Mass Effect*'in ikinci oyunundan itibaren, daha önce bahsettiğim, RYO'nun bir "özellik" olma hissini sıkı sıkıya yakalamaya başlamıştık. Her ne kadar seçimlerin ve karakter gelişiminin uygulaması olsa da, tür temelde aksiyona kayıyordu. Ayrıca hem Bioware, hem de Bethesda için yeni fikirlerden öte eski serilerin devam oyunları en doyurucu kaynaktı. *Mass Effect*, *Dragon Age*, *The Elder Scrolls* serileri kimi zaman tökezleyen (*ME 3*, *Dragon Age II* gibi) neferler çıkarsalar da hayran kitleleri tarafından ekonomik anlamda desteklenir oldular.

Burada eğer Obsidian'ı daha detaylı anmazsam Ömer beni ipe dizer. Daha çok başlayan serilerin emanet edildiği firma oldu Obsidian. *KoTOR 2: Sith Lords* (2004), *NWN 2* (2006) ve *Fallout: New Vegas* (2010) kendilerini açıklıyorlar zaten. Ama Obsidian'ın sallantıları da oldu. Gas Powered Games'ten çıkan *Dungeon Siege* (2002) o yılların sessiz kahramanı RYO'lardandı. Ama 2011'de çıkan üçüncü oyun, Obsidian'ın eseriydi ve aksiyon tarafı fazla ağır basıyordu. Kendi fikri mülkleri olan *Alpha Protocol* ise, adı gibi alfa aşamasında kalmıştı.

JADE EMPIRE *(2005)*

BioWare'in var olan bir kurgudan yola çıkmadan da muhteşem işlere imza atabileceğinin ilk ispatı. Uzakdoğu atmosferine sahip oyunun en farklı yanlarından biri BioWare'in ilk kez gerçek zamanlı, aksiyon bir oynanışı denemiş olması. Yalnız alışık olduğumuz RYO'lardan daha kısadır. Tadı damağında kalan oyuncular yıllardır devam oyunu istiyor ama henüz ses yok.





STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC *(2003)*

Buraya Son Jeton sayfalarına yönlenecek bir link koyalım. Ne? Koyamıyor muyuz? Neyse artık, bir gün dijitale geçersek yaparız o işi. BioWare'in bütün RYO uzmanlığını bünyesinde barındıran, arkasına Star Wars gibi büyük bir markayı ve filmlerin hikâyesinin çok öncesinde geçmesinin özgürlüğünü alan bir efsane. Üçüncü şahıstan oynanan RYO'ların ilk mükemmel temsilcisi.





MASS EFFECT *(2007)*

BioWare, Jade Empire'la yeni bir fikr-i mülk üzerinde çalışınca da başarılı olabileceğini gördü ve işi bir değil birkaç adım ileri götürmeye karar verdi. Bu sefer bir oyun için yaratılmış en geniş evrenlerin birindeydik. Oyun alanımız uzaydı. Üçüncü şahıs aksiyon oyunu ile RYO mekaniklerinin mükemmel bir uyumu ve keşfedilecek sayısız gezegen vardı önümüzde. Ama Mass Effect bunlardan da öte öyle 2 özelliğe sahipti ki devrim niteliğindedirler. Birisi sinematik anlatım. Her birini benimsediğimiz yan karakterlerle girdiğimiz diyalogların her biri film gibiydi. Bir yönetmenliği vardı, kamera açıları ve sekansları bir harikaydı. Diğer özellik ise devamlılığı. Mass Effect'te yaptığımız seçimlerin sonuçları olayı inanılmaz değiştiriyordu ama olay şu ki bu seçimler bu oyunla sınırlı değildi! Devam oyunlarında da seçimlerimizle yaşamak zorunda kalacaktık! Neresinden bakarsanız bakın kusursuz bir oyun, kusursuz bir RYO'ydu Mass Effect. Oyuncuların kalbinde de hak ettiği yerdedir.



DRAGON AGE: ORIGINS *(2009)*

İlk başta "BioWare'in eskinin D&D RYO'larına saygı duruşu" olarak gördük ama Dragon Age bundan çok daha fazlası çıktı. BioWare Mass Effect'te yaptığını yine yapmıştı ve sıfırdan inanılmaz ayrıntılı bir dünya inşa etmişti. Sinematik anlatım yine tavandaydı. Savaşlar ise hem üçüncü şahıstan hem de izometrik açıdan, taktiksel bir şekilde oynanabiliyordu. Taktiksel savaşların büyük beğeni toplamasının o oynanışı hâlâ arayan çok sayıda oyuncunun olduğuna yorabiliriz belki de.



OYUNCULARIN GÜCÜ

RYO'ların ufak tavizlerle başlayıp aksiyon oyunlarının bir parçası haline geldiği bir dönemden bahsettik sizlere. Oyun idaresinin hâlâ büyük yayıncılarda olduğu, oyunların yapımı için onlardan destek alınmasının gerektiği dönemler. Para yatırılan stüdyolarda işin sonunda daha fazla gelir getireceği kesin gözüyle bakılan projelerin seçilmesi, RYO'nun aksiyonun yanına eklenen bir sos olmasına sebep oldu. Tabii diğer saydığımız sebeplerle birlikte... ta ki kitle fonlarının (crowdfunding) gücü fark edilene dek.

Zamanında büyük oyunlara imza atmış olan yapımcıların projelerini insanlara açmaları, adı "katkı" ya da "bağış" olsa da bitmemiş oyunun satılması bir anlamda özlediğimiz o saf RYO'ların geri dönüşünü müjdeledi. Başka bir yitik tür olan macera (adventure) türünün babalarından Tim Schafer, Kickstarter gibi sitelerin onlara neler kattığını her fırsatta dile getiriyor zaten. RYO'nun eskileri de projelerini bu tarafa kaydırdılar işte. Madem büyük yayıncılar onlara destek çıkmayacaklardı, onlar da isimlerinin gücünü ve projelerinin kalitesini kullanarak ürünlerini maliyet parasına satarlardı.

Tabii bu döneme eşlik eden bir diğer gelişim de bağımsızlar (indie) piyasasının yükselişi oldu. Rogue-like dediğimiz, eskinin defalarca ölünen ve zorluğuyla bezdiren oyun mekaniği hayatımıza bir kez daha girdi. Sadece RYO'larda değil, platform gibi diğer türlerde de insanı yiyip bitiren zorluk sistemi doğal olarak eskinin mekaniklerinden bağımsız olamazdı. Dungeon crawler ya da hack 'n' slash türlerinde örnekleri daha çok olsa da, RYO'lar aksiyonun çeşnisi olmanın dışına bağımsızların desteğiyle de çıkmış oldular.

Ama kitle fonlaması ve kompakt, ulaşılabilir oyun motorları, hem büyük isimleri hem de küçük geliştiricileri ilgilendiriyordu. O nedenle aslında unutulmuş ya da destek bulamayan birçok fikir gibi izometrik RYO'ların da hayatımıza geri dönmesi için katalizör görevi gördüler. Kitle fonlaması sayesinde DVO'larda bile tekrar sandbox elementleri, görev merkezlerinin birbirini takip ettiği 'themepark' sisteminin önüne geçmeye başlıyor. Tek kişilik tarafta ise *Wasteland 2*, *Divinity: Original Sin*, *The Banner Saga*, *Shadowrun* ve daha niceleri var. Geçmişin isimlerine bakarsanız, *Might & Magic* serisi bile *Legacy* ile geri döndü. Üstelik sürekli yeni projelere can vermeye devam ediyor sistem. 2015'in sonlarına doğru *Torment: Tides of Numenera* gibi oyunlarla buluşacağız. Şu anda Erken Erişim'de olan ve serpilecek birçok RYO da var. Ama bu noktaya kadar türe dair her şeyi keyifle okuduysanız, gözleriniz bir ismi arıyordur diye tahmin ediyorum. Merak etmeyin, *Pillars of Eternity*'yi bu dosyaya ufak bir şekilde iliştirmek yerine geniş bir alanda evirip çevirelim istedik. Dosyanın sayfalarında ilerlemeye devam edin, hazineyi orada bulacaksınız.


Wasteland 2

Her şey değişim geçirir. Buna oyun türleri de dahil. Ama RYO'lar iki koldan ilerlemeyi başardılar. Bir tarafta aksiyon oyunlarıyla harmanlanmış "RYO özellikleri" yoluna devam ederken, diğer taraftan köklü izometrik oyunlar o günün havası ve mekanikleriyle piyasadalar. Üstelik seviliyor, değer görüyor ve alınıyorlar da. Bir dönemde maliyetler yorucu olmuş ya da oyuncuların ilgisi azalmış olabilir. Ama C-RPG'ler, kütüphanedeki saman kağıtlı kitabın sayfalarının arasına sinmiş o tatlı kokunun getirdiği hatıralar gibi geri geldiler. Bunu yapan ilk oyun türü olarak da bir anlamda tarihe geçtiler.

WASTELAND 2 *(2014)*

Eski Fallout oyuncuları yeni, izometrik bir Fallout'tan umudunu keseli uzun yıllar oluyordu ama işte kitle fonunun en güzel tarafı da burada ortaya çıkıyor. Fallout'a değil belki ama çok daha eskiye, Fallout'a ilham kaynağı olan bir diğer post apokaliptik klasik Wasteland'e Kickstarter sayesinde geri dönüş yaptı oyuncular. Bilmiyorum benzeri var mıdır ama bir oyunun devamının 27 yıl sonra gelmesi de çok acayip gerçekten. Biraz bug'lı çıkış yaptı Wasteland 2 ama post apokaliptik, izometrik oyun sevenler bu ufak tefek şeyleri göz ardı etmeye zaten dünden razıydı.



DIVINITY: ORIGINAL SIN *(2014)*

Daha öncekiler pek mihenk taşı sayılamayacağından pek bahsi geçmedi ama Divinity 2000'lerin başlarından beri süregelen bir RYO serisi. İlk oyunu izometrik, ikincisi üçüncü şahıstı. Divinity: Original Sin'in Kickstarter kampanyası ilk duyurulduğunda ilginç geldi aslında. Sonuçta o kadar da büyük bir hayran kitlesi yoktu oyunun. Ama kampanyanın sayfasında gördükleri oyuncuları mest etmeye yetti de arttı bile. Ve de sonuç olarak çıkan oyun o derece mükemmeldi ki... Hiçbir şeye benzemiyordu, kendi yolunu çiziyordu. Savaşları farklıydı, görev sistemi farklıydı... Ve her yaptığını çok iyi yapıyordu. Birçok yerden yılın RYO'su ödülünü bile kapmayı başardı. Yıllar olmuştu izometrik bir oyun bu ödülü almayalı.

SHADOWRUN RETURNS *(2013)*

Shadowrun Returns'ten önce çıkan en son büyük izometrik RYO, 2006 tarihli NWN 2'ydi. Ondan önce de zaten 2002 tarihli NWN 1 var. Kickstarter kampanyasının başarıyla sonuçlanmasıyla ve ortaya bu kadar kaliteli bir iş çıkmasıyla izmoetrik RYO'ların yeniden yükselişe geçmesine önayak olan oyunlardan biri de Shadowrun Returns diyebiliriz. Shadowrun masaüstü oyunlarından yola çıkarak bilim kurguyla fanteziyi başarılı bir şekilde birleştirmesi, sağlam oynanışı ve hikâyesi bir yana oyunculara sunduğu modlama ve kendi senaryolarını yazabilme imkânlarıyla NWN'lerden beri oyuncuları en mutlu eden oyun oldu Shadowrun Returns.

RYO BİR NEDİR?

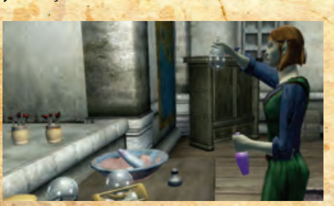
RYO'ların kendine has birçok karakteristik özelliği var, hem bu dosya boyunca neye RYO dediğimizi anlatmak hem de olası yanlış anlaşmaları ortadan kaldırmak için bu nitelikleri sıralayalım istedik. Ama müsaadenizle şunu da belirtmek istiyorum; RYO bir övgü sözcüğü değil. Yani bir oyuna "RYO değil" demek o oyuna hakaret etmek anlamına gelmez. Sadece kategorize etme çabası olarak görmek gerek. Bunun dışında bu aşağıdaki karakteristiklerin kimileri kimi RYO'larda olmayabilir, kimi RYO'larda bir karakteristik diğerlerinden daha önemli olabilir tabii. RYO tanımlamasının çok net bir karşılığı yok nihayetinde.

KARAR MEKANİZMASI

Karşımızdaki karaktere nasıl bir tavır alacağımıza, doğruyu mu yanlışı mı seçeceğimize, kimin ölüp kimin kalacağına, hikâyenin nasıl ilerleyip nasıl sonlanacağına dair kararlarda bulunmak bu işin önemli bir parçası şüphesiz.

KARAKTER YARATMA VE KİŞİSELLEŞTİRME

Rol yapma dediğimizde oyundaki karakterin rolüne bürünebilme önemli bir nüans tabii. Bunun için de en çok kullanılan yol oyuncunun kendi karakterini yaratması ve o karakteri dilediği gibi geliştirmesi. The Witcher, Planescape Torment gibi oyuncunun kendi karakterini yaratamadığı RYO'lar da var elbette ama her şekilde oyuncu karakterin gelişimini ve savaş tarzını az ya da çok kendi belirler.



ENVANTER MEKANİKLERİ VE ZANAAT

"Hangi kılıcı kullansam", "hangi zırh daha güzel duruyor" diye envanterde saatler harcamak da ayrı bir keyiftir tabii. Hele bu silah ve zırhları kendimiz yapabiliyorsak daha da âlâ.

YAN KARAKTERLERİN DERİNLİĞİ

Çoğu RYO'da bir ekibimiz, hiç değilse dünyayla aramızda bağ kuran arkadaşlarımız vardır. Bu karakterlerin kendi arka plan hikâyelerine, kendi dert ve tasalarına sahip olması, sizin onlarla konuşarak vakit geçirmeniz ve bu geçirdiğiniz vakte değer vermeniz çoğu RYO'da amaçlanan şeylerin başındadır. Ha tabii bir de işin romantizm kısmı var.

GENEL 'LORE' KALİTESİ

RYO'lar bizi o dünyada hissettirmeye çalışırlar. Ama tabii bunun için en başta o dünyayı umursamamız gerek. Tarihiyle, sosyo-politik ve dini yapısıyla bütün bir dünya kurgulamak ve bu dünyanın oyuncunun içine işlemesini, "keşke gerçekte de bu dünyada yaşasaydım" demesini sağlamak RYO'ların en özenle gerçekleştirmeye çalıştığı taraf belki de.

LONCA (GUILD) SİSTEMİ, FRAKSİYONLAR

Bir üstteki maddeyle ilişkili aslında. Genel politik yapının yanı sıra küçük yerleşkelerde bile birbirinden ayrılmış loncalar, fraksiyonlar, bunların her biri için yapılabilecek görevler bu dünyanın sizin için yaratılmadığını, sizin bu var olan dünyada bir maceracı olduğunuzu size hissettirmeye çalışan şeylerden biri.

KEŞİF HİSSİ

Lore'uyla, yapısıyla içinde bulunmaktan mutlu olduğunuz bu dünyada neler var neler yok görmek istersiniz. Bazen bütün görevleri bırakıp alakasız bir yere keşfe çıkabiliyorsanız, bundan daha da önemlisi keşfe çıkmak istiyorsanız muhtemelen bir RYO'dasınızdır.

YAN GÖREV VE İÇERİK

Ama neredeyse hiçbir RYO yalnızca ana görev ve keşfedilecek bir dünya sunmakla yetinmez. Bu dünyayla ana görevden daha özgür bir şekilde ama rastgele keşiften daha amaçlı bir şekilde etkileşime girmek ister oyuncu. Yan görevlerin bolluğu ve kalitesi de burada kilit bir etmen olarak ortaya çıkar.



DÖVÜŞ MEKANİKLERİ

RYO'larda milyon çeşit dövüş sistemiyle karşılaşabilirsiniz ama önemli nokta şu; bu dövüşler sadece kişinin refleksine dayalı olmaz. En aksiyona yakın RYO'larda bile stat'larınız, yetenekleriniz, seviyeniz vs. her yaptığınız hamleyi etkiler. Bu etki D&D oyunlarındaki gibi çok belirleyici de olabilir TES serisindeki gibi daha hafif de olabilir.

DİYALOGLAR

RYO'lardaki diyaloglar "hoş geldin beş gittin"in ötesindedir. Konuyu NPC'lerle derinlemesine konuşup tartışabilirsiniz. RYO'ların en fazla değişim geçiren kısımlarından aslında bu. Halen çok derin ve uzun diyaloglar yaşayabiliyoruz ama akıcılık ve sinematik kalite adına diyalog "seçenekleri" basitleştirildi.

YAŞAYAN DÜNYANIN PARÇASI NPC'LER, YERLEŞKELER

En ıssız RYO'larda bile etrafta insanlar, yaratıklar, köyler, kasabalar vardır. Bunlar inandırıcı yapılmaya çalışılır. O dünyanın yaşayan bir dünya gibi hissettirebilmesi aksi halde pek mümkün olmaz.





KRAL ÖLDÜ, YAŞASIN KRAL

-ESER GÜVEN

Yıl 2015. Hâlâ daha yeni bir C-RPG oyunu ile karşılaştığımızda bundan ta 15 yıl önce çıkmış olan Baldur's Gate ve Planescape: Torment ile kıyaslama yaptığımızın farkındasınız değil mi? Ve şimdiye kadar bu iki oyunun başarısına yaklaşabilen sadece tek bir oyun oldu benim gözümde, o da Divinity: Original Sin idi. Koskoca 15 senede yalnızca tek bir oyun.

Bundan 10 yıl sonra yeni bir C-RPG çıktığında ise onu Baldur's Gate ve Planescape: Torment'e ek olarak Pillars of Eternity ile kıyaslıyor olacağız.



- Merhabalar. Benim adım **Frost**. Ben bir cüceyim, hem de öyle sıradan bir cüce değil haa, dağ cücesiyim ben. Aramızda kalsın, Boreal cücelerini de pek sevmem. Kuzen sayılırız güya ama cücenin hası bizim oralardan çıkar, zehre ve hastalığa karşı ekstra dayanıksız cüce mi olur yahu? Unuttum değil mi size savaşçı olduğumu söylemeyi. Biz cüceler kuvvetimizle övünürüz, +2 Might ve +1 Constitution bizi tam bir savaşçı ırk haline getirmiş söylemesi ayıp. Bir de ben Aedyr kültüründen geldiğim için Resolve +1'im var, Mercenary geçmişim de bana Athletics +1 ve Lore +1 kazandırdığı için bildiğiniz tam bir tank sayılırım. Zaten savaşlarda da önceliğim düşmanın dikkatini üzerime çekmek ve arkadaşlarımı korumak oluyor. Mesela büyücümüz var, **Francesca**. Tamam çok güçlü bir büyücü kendisi ama ben olmasam düşmanlar soluğu anında dibinde alırlar ve kılıç darbelerine karşı koyamaz. Biliyorum yani. Kısacası çok fedakâr bir cüce savaşçıyım ben. Adım Frost, unutmayın.

- Frostçuğum, canımın içi, spot ışıklarının üzerinde olmasını sevdiğini biliyorum ama azıcık izin verirsen ben konuşayım azıcık, anlatmam gereken bir şaheser var çünkü.

ŞAHESER: KENDİ TÜRÜNDE MÜKEMMEL OLAN, ÜSTÜN VE KALICI NİTELİKTE ESER

Aa evet, 'şaheser' kelimesini kullandım değil mi? Ama siz zaten bu oyunun şaheser olduğunu biliyordunuz, sürpriz olmamış olsa gerek. Hatta birçoğunuz oyunu haftalardır oynuyor, yine birçoğunuz İhsan'ın OGZ Online için yazdığı nefis incelemeyi okudunuz, bazılarınız benim gibi hiç acele etmeyerek oyunu tadını çıkara çıkara oynamaya başladı veya oynamak için bekliyor, bazılarınız ise bakalım aynı görüşte miyiz diye merak ediyor. E hadi soruların cevaplarını verelim o zaman. Size oyunun teknik özellikleri kadar oynarken bende canlandırdığı duyguları da yansıtmaya çalışmak istiyorum çünkü.

Size oyunu ilk çalıştırdığımda yaşadığım heyecanı anlatmaya çalışsam beceremeyeceğimi biliyorum aslında. Eski usul bir RYO'nun en önemli kısmı karakter yaratma sayfasıdır biliyorsunuz. Ve ben bir kez daha, daha oyuna başlayamadan iki saat harcadım yav. Tek tek tüm sınıflara tıkladım, tüm ırklara baktım, yazılan tüm yazıları okudum. Karar veremedim. Kolay değil ki. Altı ırk, her biri için çeşitli alt ırklar, 11 sınıf, 7 kültür, 10 geçmiş arasından seçim yapmak kolay iş mi sanıyorsunuz? Hele ki bunlardan bazıları daha önce gördüklerimize hiç benzemiyorsa...

Tamam, favori ırkım cüce yine var ama *Pillars of Eternity* bize değişik ırklar da sunarak farkını daha baştan belli ediyor. Örneğin **Aumaua** var, daha ilk bakışta sulak alan ırkı olduğunu anlıyorsunuz görünüşlerinden, hani biraz daha evrimleşseler suda yaşarmış dediklerinizden. **Orlan** var mesela. Biraz hobbitleri andırıyorlar, ufacıklar ama kocaman kulakları var. Kedi, fare karışımı bir şey sanki ama çok sevimliler. Bir de yeni **Godlike** var. Dört farklı alt ırkı bulunuyor ve hepsinin de görünüşleri muhteşem. Ayrıca vücut türünü de seçebiliyor ve isterseniz Aumaua gibi heybetli, ya da cüce gibi minnak olmasını sağlayabiliyorsunuz. Bunlar doğum öncesi tanrılarca kutsanmış ve farklı bir görünüm almış özel bir ırk, çocuk sahibi olamıyorlar falan.

Alt ırk seçimini yaptıktan sonra karşımıza sınıflar çıkıyor, yine klasik Fighter, Barbarian, Priest gibi sınıflara ek olarak burada da daha önceden pek alışık olmadığımız iki sınıf çıkıyor karşımıza. Cipher ve Chanter. Cipher psişik güçleri olan bir sınıf, Chanter ise daha çok buffer/debuffer diyebileceğimiz türden. Farklı tatlar arayanlar için bu tür minik dokunuşlar çok önemli aslında.



DAHA KARAKTER YARATMA EKRANINDAN ÇIKAMADIM

Seçtiğimiz kültür ve geçmiş de çeşitli özelliklerimize artı puan kazandırıyor ve bunların alt metni de gayet güzel yazılmış. Tabii burada kültürü seçerken içeriğinden çok verdiği artılara dikkat ediyoruz, onu da kabul etmek lazım. Mesela metin olarak Deadfire Archipelago çok çekici geldi diyelim, ama verdiği bonus Dexterity +1.



Tam bir espri makinesi olduğunu sanıyor Hiravias, yine de arada cevherler de çıkabiliyor.



ALOTH

(Wood Elf Wizard)

Aloth gruba alabileceğiniz en iyi karakterlerden biri. Kendisini Gilded Vale'a ulaştığımızda, hanın yanında yerel halktan birileriyle tartışırken buluyoruz. Onun tarafını tutarsanız size katılmayı teklif ediyor.

Henüz oyunun başında karşılaştığınız için yetenekleri üzerinde oldukça kontrol sahibisiniz. 16 Perception ve Intellect değerleri wizard için fena sayılmaz ve başta bile sahip olduğu saldırı büyüleri işinizi kolaylaştırıyor.

Aloth'un kişisel görevi olan Two-Sided'ı Temple of Woedica'da kendisiyle konuşarak alabilirsiniz.

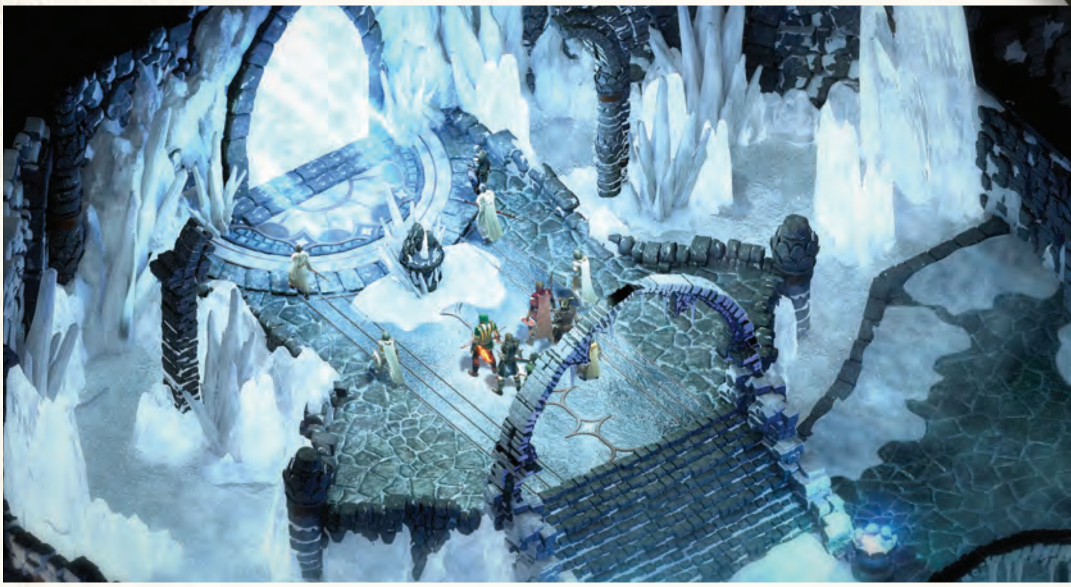


EDÉR
(Savannah Human Warrior)

Tavsiye edebileceğim ikinci karakter. O da oyunun başında, Gilded Vale'da bulunuyor ve kendisiyle idam için kullanılan ağacın yanında konuşabiliyoruz. Gruba katmak için ekstra bir çabaya gerek yok.

17 Might ve Constitution sahibi Edér iyi bir damage dealer oluyor ve seviyesi düşük olduğundan nasıl gelişeceğine siz karar verebiliyorsunuz.

Edér'in kişisel görevi Fragments of a Scattered Faith grubunuza katıldığında başlıyor.







Zorluk seviyesini yükselttikçe bu ekranla daha sık karşılaşmaya başlayacaksınız.

E siz de ana karakter olarak Wizard tercih ettiniz, o zaman mantıken kültür olarak da Intellect +1 veren Old Vailia'ya yöneliyorsunuz. Geçmiş bilgileri ise bu konuda biraz daha fazla özgürlük sunuyor, çünkü çoğunun verdiği artılar ortak. Yine de bazı sınıflar için mantıklı geçmiş seçimleri var tabii, mesela Ranger olacaksam Hunter veya Drifter seçerim çünkü Survival ve Stealth artıları Ranger için daha cazip. Aslında baştan söylemek istediğim şey de buydu. Daha bu karakter yaratma sayfalarında bile okunacak, incelenecek o kadar çok şey vardı ki, resmen ne yapacağıma karar veremedim. Oyunda yanımıza 5 tane daha yol arkadaşı alabileceğimizi bildiğim için daha en baştan grup kompozisyonuna karar vermeye çalıştım, o yüzden de ırkları, sınıfları falan incik cincik okudum. Ana karakterim her zaman olduğu gibi bir cüce savaşçı olacaktı, ama onda bile hangi yeteneklere yoğunlaşayım, hangi kültürü benimseyeyim falan diye oldukça zaman harcadım :) Tabii bir de oyuna başladıktan yaklaşık iki saat sonra cücemin tipini pek beğenmediğimi anlamam ve "çok geç olmadan müdahale etmeliyim" diyerek oyuna yeniden başlamam da değişik bir tat oldu.

Karakter yaratırken büyülere göz attığınızda neredeyse tüm büyü isimlerinin yabancı olduğunu ama yine de tuhaf biçimde tanıdık geldiklerini fark edeceksiniz. Büyü isimleri yabancı çünkü bu bir AD&D oyunu değil, gözleriniz boş yere ***Abi-Dalzim's Horrid Wilting*** veya ***Disintegrate*** aramasın yani. Malum, ünlü RYO'lar kendilerine temel olan AD&D evrenini almış olsa da **Obsidian** *Pillars of Eternity* için her şeyi sıfırdan yaratmış ve çok da iyi yapmış. Bu aslında son derece cesur bir hamle ve aynı zamanda oyuncunun işini de zorlaştıran bir hamle, çünkü neyin ne olduğunu anlamak için gerçekten de her şeyi okumak gerekiyor. Ama bazı büyülerin de neyin muadili olduğunu daha ilk bakışta anlayabiliyorsunuz. Mesela *Jolting Touch* bir nevi Chain Lightning, ya da *Mioletta's Minor Missiles* kabak gibi Magic Missile. Obsidian'ın kendi evrenini yaratmasının sebebinin bir Kickstarter projesi bütçesi için yüksek sayılabilecek lisans ücretleri olduğunu düşünenler olsa da **Josh Sawyer** asıl istediklerinin daha derin bir sınıf sistemi yaratmak olduğunu söylemişti. RYO türünün bu tür alternatif setting'lerle daha da güzelleştiğini düşündüğüm için bunu da *Pillars of Eternity*'nin hanesine ekstra puan olarak yazıyorum tabii ki. *Divinity*'yi oynarken de aynı düşünceye sahiptim, cesareti ödüllendirmek lazım.

Altyapısı çok güçlü, oyunun ötesinde ürünlerle de taçlanacak bir marka var karşımızda.

Tamam, oyunda 1D6'lar, 2D8'ler falan cirit atmıyor ama sonuçta işin içinde yine matematik olduğunu unutmamak lazım. Sayıların daha net biçimde verilmesi özellikle türle yeni tanışan oyuncular için rahatlık sağlıyor tabii, 30-45 arası zarar dedin mi insanın kafasında net bir şeyler oluşuyor çünkü. *Pillars of Eternity* son derece basit bir Damage Reduction (Hasar Azaltma) mantığı uygulamış. Tüm karakterlerin bir DR değeri var (tabii ki giyilen zırhlar falan doğrudan bu değere etki ediyor) ve birisine saldırdığınızda vereceğiniz değerden DR değeri düşülüyor. 30 vuracaksınız DR'si 10 olan birine 20 vurabiliyorsunuz mesela. Tabii biz genelde bu tür oyunları oynarken bu kadar ince hesaplamalara da girmiyoruz artık, savaşlar sırasında gümbür gümbür dalıyoruz çoğu zaman





DURANCE
(Savannah Human Priest)

Durance ile Magran's Fork'un güneydoğusunda, bir heykelin yanında dua ederken karşılaşıyorsunuz. Onunla konuşmaya başladığınızda rahatlıkla gruba katabileceğinizi göreceksiniz.

Durance 19 gibi yüksek bir Resolve değerine sahip, başlangıçta değerleri bir Priest için çok cazip olmayabilir ama rahatlıkla şekillendirebiliyorsunuz ve eğer grubunuzda bir şifacı düşünüyorsanız ilginç (kafayı yemiş desek daha doğru) kişiliği için bile yanınıza almanızı tavsiye edebilirim.

Kişisel görevi olan The Trials of Durance grubunuza katıldığında başlıyor ve maceranız boyunca kendisiyle konuşup birlikte kamp yaparak ilerliyorsunuz bu görevde.

ama olsun, sonuçta üzerinde düşünülmüş ve son derecede güzel yedirilmiş bir savaş hesaplamaları sistemi var karşımızda.

BURAM BURAK ESKİ TOPRAK KOKUSU GELİYOR BURNUMA

AD&D'nin en sevdiğim yanlarından biri bir savaşta kullanabileceğimiz büyü sayısının sınırlı olmasıydı. Çünkü büyü ezberlemek için savaş dışında olmamız, dinlenmemiz gerekirdi. Hele **SSI**'ın *Gold Box* oyunları veya en basitinden *Eye of the Beholder* bile bu bakımdan tam efsaneydi. Savaşa girip de 'lann Delayed Blast Fireball nerde, ezberlemeyi unutmuşum!' diye düşünmek falan, bunlar keyifli şeyler tabii. *Pillars of Eternity*'de de bazı yetenek ve büyüler savaş veya dinlenme başına belli sayıda kullanılabiliyor. Karşılaştırma yapacak olursam örneğin *Divinity*'de olduğu gibi bir cooldown süresinin ardından tekrar kullanma gibi bir şansımız yok. Elinizdeki iki *Fan of Flames* büyüsünü de kullandığınızda dikkatsiz ve hızlıca girdiğiniz bir sonraki savaşta "büyüm yooğğğkk" diye ağlarken bulabilirsiniz kendinizi. Ya da savaşçınızla örneğin *Knockdown* yeteneğini yerli yersiz kullandığınızda sonlara doğru daha zorlu düşmanlarda pişman olma ihtimaliniz var. Bu da savaşlardaki taktik düşünme kısmını daha ön plana çıkaran özelliklerinden biri. En sevdiğimden.

Bir RYO'nun en keyifli yanlarından biri de seviye atlamak, daha da güçlenmek, birbirinden kuvvetli büyüler ve yetenekler kullanmaya başlamaktır. Artık çoğu RYO'da yüksek seviyelere alıştık, oh ben 20. level'ım, o da bir şey mi 40. level oldum, 60'tan aşağısı kurtarmaz falan. Ama hatırlar mısınız, *Baldur's Gate*'te 89,000'lik tecrübe puanı sınırı vardı ve karakterlerimizin bu yüzden ulaşabildiği maksimum seviye 7 idi. Evet, evet, şimdi çok komik geliyor değil mi kulağa? *Baldur's Gate II*'de tecrübe puanı sınırı 2,950,000'e yükseltilmişti doğal olarak çünkü daha da güçleniyorduk. *Pillars of Eternity* de yavaş seviye atladığımız ama her seviyede gücümüzün artışını (çevremizdekilere oranla) hissettiğimiz bir oyun ve sınırı da 12. Yani türün diğer oyunlarıyla uyumlu bir sınır olduğunu söyleyebilirim rahatlıkla. Bunun tüm yan görevleri yapan, girmedik delik bırakmayan oyuncular için cezalandırıcı olduğunu düşünenler olsa da böyle bir evrende 12. seviye olmanın zaten süper güçlü olmak anlamına geldiğini unutmamak gerek. Zaten oyunu normal bir tempoyla bitirdiğinizde 12. seviyeye bile ulaşamadığınızı göreceksiniz, o yüzden bir sıkıntı yok.

Henüz oyunun hikâyesine falan uğramadık değil mi, halbuki oyunun en güçlü olduğu yönlerden biri anlatımı. Ben size çok fazla bilgi vermek istemiyorum aslında, böyle oyunlarda hikâyeyi bizzat yaşamak çok önemli çünkü. Yani ben size burada uzaylılar Drywood halkını aptallaştıran bir makine yapmışlar ve siz de bu makineyi yok etmeye çalışıyorsunuz (Zac McKracken gibi) desem de, en ince ayrıntısına kadar hikâyeyi açıklasam da zaten oynayacaksınız. O yüzden minik bir özet geçeyim, daha doğrusu oyunun başından bahsedeyim size.



EVVEL ZAMAN İÇİNDE...

Başlarda Frost'um, canım cücem ile karavan halinde seyahat ediyorduk. Azıcık hasta olduğum için şifa getirecek bir bitkiyi aramak için kamptan azıcık uzaklaşmam gerekti, yanımda da bir diğer savaşçı kız olan Calisca vardı. Calisca'yı daha en baştan çok sevmiştim aslında, bana resmen *Baldur's Gate*'teki Imoen'i hatırlatmıştı. Hah dedim, bu kızı ben oyunun sonuna kadar yanımdan ayırmayayım en iyisi, nostalji gibi olur. Olmadı. Az sonra tekrar kampa döndüğümüzde kutsal harabelerini kirlettiğimiz gerekçesiyle fanatik bir grup tarafından saldırıya uğradığımızı gördüm. Tabi ki silahlarımızı bırakmayacaktık, boyum kısa olabilirdi ama karşıdaki grubun gözü dönmüş olduğunu anlamayacak kadar saf değildim. Nitekim tahmin ettiğim gibi oldu ve onları öldürmek zorunda kaldım (tabii canım Calisca'nın da yardımıyla). Bir şekilde Heodan'ı da kurtardıktan sonra kendimizi Cilant Lis harabelerinde bulduk. Bu harabelerde bolca örümcek vardı ama silahlarımızın gücünden kurtulamıyorlardı tabii ki. Neyse kendimizi harabeden dışarı attık ve atış o atış. Kendimizi bir anda bir ayinin ortasında bulduk ve o ayin de pek hoş biçimde sonuçlanmadı.



İşte bahsettiğim o rol yapma anlatımı böyle bir şey.



O ünlü sesi ilk duyduğum yer burasıydı işte, tüylerı diken diken! (Fark edene 5 puan)

TÜYOLAR

- Pillars of Eternity'de envanter konusunda sıkıntı yaşamayacaksınız, sınırsız bir sandığa sahibiz, bu yüzden ekranda görmüş olduğunuz tüm bitkileri, tüm kaynak ve malzemeleri toplayın. TAB tuşuna bastığınızda ekrandaki etkileşim kurabileceğiniz her şeyi görebileceğinizi unutmayın. Topladığınız malzemelerle hazırlayacağınız iksirleri falan satarak bolca para da kazanabilirsiniz.

- Yanınızda taşıyabileceğiniz kamp malzemesi sayısı zorluk seviyesine göre değişiyor. Kolay modda 6, normal modda 4, zor modda ise yalnızca 2 kamp malzemesi taşıyabiliyorsunuz. Ne olursa olsun mutlaka yanınızda maksimum sayıda malzeme bulundurmaya özen gösterin, böylece dinlenmek için yakındaki bir şehre giderek zaman kaybetmezsiniz.

Sonradan öğrendim ki Frost artık bir Watcher'dı. Zaten değişik bir şeyler olduğunu "yoksa şu gördüğüm bir hayalet miydi" diye düşündüğüm zaman anlamıştım, gerçekten de etrafta dolaşan bazı siluetler görebiliyordum artık. Daha sonra çeşitli kişilerin ruhların okuyabildiğimi fark ettim, bu kişilerin ruhlarının daha önce başından geçenleri öğrenebiliyordum. Yaşadığım şey Uyanış'tı. Ama bunun iyi bir şey olduğunu sanmayın, uyuyamamanın neresi iyi olabilir ki. Kafayı yemeden önce o ayini gerçekleştiren rahibi bulmalı ve bu lanetten kurtulmalıydım.

Gilded Vale'a yaptığım 6 saatlik yolculuk ve konuştuğum birkaç kişinin ardından öğrenmiştim işte bunları. Kayıp ruhlardır, ruhsuz doğanlardır, her ne kadar ana görevin temelinde bu fikir yatsa da bunun sadece buz dağının görünen yüzü olduğunu anlayacaktım elbette.

EJDERDOĞANDAN SONRA RUHSUZDOĞAN

Buz dağının görünen yüzü diyorum çünkü *Pillars of Eternity* tam bir yan görev manyaklığı sunuyor bize. Daha ilk şehir olan Gilded Vale'da bile girip çıkacak bir sürü mekan ve sizi oldukça oyalayacak uzunlukta yan görevler mevcut. Zaten bir RYO'nun en güzel kısmıdır yan görevler, hele ki benim gibi ana hikâyeyi bitirdikten sonra yan görevlere dönecek şevki kaybettiği için bulabildiği tüm yan görevleri bitirmeden ana hikâyede devam etmeyenlerdenseniz (o yüzden millet *Skyrim*'i üçüncüye bitirirken ben daha yarısına gelememiştim) sizi tam bir ziyafet bekliyor diyebilirim. Acaba ilk başlarda böyle, sonrasında daha ana hikâye odaklı mı ilerleyecek diye düşünsem de Copperlane'de daha da fazla sayıda yan görevle karşılaştığım an kafamdaki tüm şüpheler silindi. Ki Copperlane dediğim de bana resmen *Baldur's Gate*'teki Athkatla şehrini anımsatan devasa bir başkent olan Defiance Bay'in bölgelerinden yalnızca birisi. Zaten oyunda bir süre sonra gerçekten de *Baldur's Gate II* hissi almaya başladım, siz de meydana gelen olayları, loncaları falan gördüğünüzde muhtemelen benzer şeyler düşüneceksiniz.

Oyunu ana karakterimize ek olarak 5 tane daha yol arkadaşı alarak oynayabiliyoruz, ama elbette bu bir zorunluluk değil. İsterseniz oyunu tek başınıza da oynayabilirsiniz, gruba 2 kişi alarak da. Burada da diğer oyunlardan ayrılan bir yapısı var *Pillars of Eternity*'nin. Gruba alabileceğiniz iki tür yol arkadaşı var, biri oyun boyunca karşılaşacağınız NPC'ler, diğeri ise han veya tavernalarda bulabileceğiniz maceracılar. Hancı ile konuştuğunuzda karşınıza alabileceğiniz maceracıların bir listesi çıkıyor, bu maceracıların seviyesi arttıkça daha çok altına mal oluyorlar (her seviye 250 altın). İstediğiniz bir maceracıyı seçer seçmez oyunun başındaki karakter yaratma ekranına alınıyor ve aynı ana karakterinizi yaratır gibi maceracınızı yaratıyorsunuz. Eğer kendinize baştan bir grup planı oluşturduysanız bu sayede hayalinizdeki süper grubu, her şeyi tamamen sizin kontrolünüzde olacak şekilde yaratabilirsiniz. Yani isterseniz altı savaşçı önümüze gelene bir tekme modunda dolaşabilir, veya o klasik fighter, paladin, ranger, thief, wizard, priest gruplarından birini kurabilirsiniz.

NPC'lerde ise seçim şansımız daha kısıtlı. Oyunda grubumuza alabileceğimiz sekiz farklı NPC var. Bu yol arkadaşlarının artısı ise her birinin kendine has bir hikâyeye, çok farklı kişiliklere ve özel yan görevlere sahip olmaları. Bu karakterler grubunuza katıldıklarında sizinle aynı seviyede



KANA

(Island Aumaua Chanter)

Caed Nua'ya vardığınızda köprünün kuzeyindeki bir duvarla oynaşan Kana'yı fark edeceksiniz. O da buraya Maerwald'ı aramaya gelmiş ama yaratıklarla baş edecek kadar güçlü değilmiş. İsterseniz grubunuza katılma isteğini kabul edebilirsiniz

Kana'nın Intellect ve Might değerleri yüksek ama sağlığı çok düşük. Belki bana öyle gelmiş olabilir ama kendisi gruptayken sanki daha zayıf oluyormuşuz gibiydi, dolayısıyla eğer illa bir Chanter istiyorsanız kendiniz yaratsanız daha iyi olur.

Kişisel görevi Time and Tide gruba katıldığında başlıyor ve Endless Paths (Od Nua) zindanlarında beraber ilerlemenizi gerektiriyor.



Sky Dragon, bir tek elinde tesbihi eksik, şu tavırlara bakın.

Eski oyunlardan tanıdık bazı yaratık simaları görmeniz çok normal.



Od Nua'ya tek başına girmeye cesaret edemeyen adamdan yol arkadaşı mı olur?

TÜYOLAR

Oyunda Friendly Fire olduğunu unutmayın. Örneğin büyücünüzle koni etkili bir ateş büyüsü yapacaksınız önce onu düşmanları önüne alacak ve büyünüz yalnızca düşmanları vuracak şekilde konumlandırmalısınız. Aksi halde kendi arkadaşlarınızı da pişirirsiniz ki ortaya çıkan koku hiç de hoş olmuyor.



oluyorlar ve grubunuza katıldıkları andan itibaren tüm kontrolleri, seviye atladıklarında seçeceği yollar sizin elinizde oluyor. Ama bu karakterleri seviyeniz ne kadar yüksekken alırsanız, üzerlerindeki seçim şansınız da o kadar azalıyor haliyle. O yüzden eğer önceden grup yapınıza karar verdiyseniz ilgilendiğiniz karakterleri bir an önce gruba almaya çalışın ki daha rahat şekillendirebilin. Dediğim gibi bu yol arkadaşlarının her birinin bir kişisel görevi var ve kişilik yapılarına bağlı olarak da verdiğiniz kararlara müdahale ihtiyacı hissedebiliyorlar. Aralarında "işte yeni Minsc" diyebileceğim tarzda vazgeçilmez bir iz bırakan birini görememiş olsam da (tabi bu durum eskiye duyulan özlem veya eskiyi yüceltme alışkanlığının bir parçası da olabilir) altyapıları son derece iyi hazırlanmış, hikâyeyle bağları gerçekten inanılmaz kurulmuş karakterler bunlar ve oyundan aldığınız zevki bir anda arttırıyorlar. Dolayısıyla eğer altı kişilik bir grup kuracaksanız size önerim en az üçünü bu NPC'ler arasından seçmeniz, kalanları ise maceracılar ile doldurmanız olacak.

INFINITY GİBİ, AMA DAHA BİLE İYİSİ

Pillars of Eternity resmen Infinity motoruyla yapılmış gibi duruyor, ama aslında oyunun altında Unity bulunuyor. Yine o çok sevdiğimiz izometrik perspektif, yine döndürülemeyen sabit açı. Alışık olduğumuz yeşil çemberler (ve hatta IE Mod sayesinde turkuaz çemberler bile geri geliyor) ve hatta aynı imleç. Her şey bir Infinity oyunundan fırlamış gibi, hani oyun Faerûn'da geçse, tanıdık D&D büyüleri falan olsa rahatlıkla *Baldur's Gate 3* diyebileceğiniz benzerlikte bir oyun bu. Benzerlik tamam ama her şey çok daha yüksek çözünürlüklü ve güzelce de zoom yapabiliyoruz. Arkaplan çizimleri, manzaralar falan olağanüstü yaa, ben gerçekten çok beğendim. Ama iş karakterlere gelince içime tam sinmeyen bir şeyler oldu. Dedim ya size sırf ana karakterimin oyun içindeki görüntüsünü beğenmediğim için oyuna yeniden başladım diye, karakterler sanırım biraz fazla gözüme battı benim. Sanki böyle olması gerekenden daha düşük çözünürlüklü mi diyeyim, tam olarak isimlendiremediğim bir şey var işte karakterlerin oyun içindeki görünümlerinde. Onun dışında beğenmediğim bir yan olmadı.

Infinity motorundan bahsedilir de karakterlerin yol bulamayıp saçmalamasında bahsedilmez mi? Demek ki bu olay Infinity motorundan tamamen bağımsızmış, burada da sevgili yol arkadaşlarımız gitmesini istediğimiz yere abuk subuk yollardan ulaşmaya çalışabiliyorlar. Normal dolaşım sırasında çok sıkıntı değil ama savaşlarda bu tür aksilikler dezavantaj yaratabiliyor. Neyse ki çok büyük bir problem değil bu, hatta düşünüyorum da yol bulma sistemi kusursuz olsa şu hataların eksikliğini hissederdim ben kesin. Ha ayrıca "You must gather your party before

PALLEGINA

(Avian Godlike Paladin)

Pallegina'yı gruba almak için Defiance Bay'deki Ondra's Gift'e gitmelisiniz. Buradaki Vailian Trading Company'den "At All Costs" görevini alıp tamamladıktan sonra Pallegina sizi binanın yanında bekliyor olacak.

Pallegina'nın en yüksek değeri 15 ile Resolve. Eğer grubunuzda bu noktaya gelene kadar bariz bir tank karakter yoksa kendisinden faydalanabilirsiniz, çünkü grubunuza eklediğinizde henüz seviyesi 3 veya 4 olduğundan yeteneklerini şekillendirme şansınız yüksek.

Pallegina'nın kişisel görevi The Child of Five Suns grubunuza katıldığında başlıyor.

venturing forth" sözünü de unutmayalım, duyduğum anda yumruğumu havaya doğru kaldırıp oleyyy diyesim geldiği doğrudur (Kabaca "Yola devam etmek için ekibini toplaman gerekli" diye çevireyim, ama eskiler hatırlar zaten).

Ya madem bir anda oyundaki sorunlardan bahsetmeye başladım, bir de beni az da olsa rahatsız eden bir şeyden bahsetmek istiyorum: Seslendirmeler. Yanlış anlama olmasın, oyunun seslendirmeleri gerçekten harika, tek kelimeyle süper. Müzikler desen keza aynı şekilde, hiçbir şikayetim yok. Ama aynı diyalog içinde bazı cümlelerin seslendirilmiş, bazılarının seslendirilmemiş olmasına alışamadım ben. Seslendirme eksikliği sadece yan görevlerde falan olsa yine anlaşılır olurdu, ama mesela önemli bir görevle ilgili konuşuyorsunuz. Mis gibi seslendirmeli falan, iki üç cümle sonra bir anda ses gidiyor ve sadece okuyorsunuz. İki cümle sonra yine seslendirme geliyor. Seslendirilmemiş olan da farklı bir kişinin diyaloğu değil, aynı kişinin diyaloğu. Neden böyle bir eksikliğin mevcut olduğunu anlayabilmiş değilim, belki de bütçe yetmemiştir diyeceğim ama yine de saçma geldi bana.

ROL YAPMANIN DİBİNE VURUYORUZ, HADİ BAKALIM

Oyunu oynarken onlarca not almama rağmen sanki anlatmayı veya övmeyi unutacağım yerler olacakmış gibi hissediyorum. Daha da bakın Caed Nua'dan veya zanaat sisteminden bahsetmedim. Ama onlardan önce çok hoşuma giden bir ayrıntıyı paylaşmak istiyorum. RYO'ların en güçlü tarafı bildiğiniz gibi bize son derece çeşitli seçim şansları sunabilmeleri, iyi veya kötü olmamıza olanak sağlamaları. *Pillars of Eternity*'de en ufak yan görevden diyaloglara çoğu yerde bu seçimlerle karşılaşıyoruz. Bu seçimlerin bazılarının ne olduğunu göremiyoruz mesela, ilgili yetenekte yeterince puanımız olmadığı için kırmızı yazıyla "[Might 18] – Requirement Not Met" diyor ama biliyoruz ki eğer kuvvetimiz yeterince fazla olsa elimizde kullanabileceğimiz bir seçenek daha olacak, belki de o olayı farklı biçimde çözebilecektik. "Acaba Intellect'im 16 olsa nasıl sonuçlanacaktı bu diyalog" diye merak ettiğim pek çok kısım oldu mesela. Bir diğer muhteşem rol yapma ayrıntısı ise aralardaki anlatım sahneleri. Bir anda karşınıza eski bir parşömen çıkıyor, sağ tarafta o sahneyle ilgili siyah beyaz çizilmiş bir resim. Ve ortada sanki masaüstü frp'si oynuyorsunuz ve zindan efendisi size sahneyi tarif ediyormuşçasına yazılmış bir metin. Gerçekten de sahneyi tarif ediyor ve zaman zaman da soruyor size 'peki şimdi ne yapacaksınız?' diye. İşte o anlarda kendimi masanın bir kenarında oturmuş DM'e cevap veriyormuş gibi hissettirdi *Pillars* ve bu ufak bir detay gibi görünmesine rağmen benim için ayrı bir ekstra puan olarak oyunun hanesine yazıldı tabii.


Sonra neden ejderhaların soyu tükendi, Cail az sonra ölecek de ondan.

Pillars of Eternity, zanaat sistemini gayet basit bir hale getirmiş. O şehir senin, bu mağara benim dolaşmanıza



SAGANI
(Boreal Dwarf Ranger)

Woodend Plains'e vardığınızda yol ayrımına gelene kadar yoldan ilerleyin, tabelanın yanında kutup tilkisi ile birlikte bekleyen Sagani'yi göreceksiniz. Onunla konuştuğunuzda gruba girmeye ikna etmeniz hiç de zor olmayacak.

1.3 yamasından sonra Sagani'nin değişen yetenek değerleri savaşlarda daha iyi olmasını sağladı. Eğer grubunuzda Ranger istiyorsanız ki bence istemelisiniz, Sagani alabileceğiniz sevimli karakterlerden biri.

Sagani'nin kişisel görevi olan The Long Hunt gruba katıldığında başlıyor.

TÜYOLAR

- Tamam normalden yavaş hareket ediyor olabilirsiniz ama özellikle de zindanlarda dolaşırken mutlaka Scouting modunu açın, hatta Scouting modu açık halde önden tek bir kişiyi gönderin. Bu sayede çok sayıda gizlenmiş düğme, tuzak, sandık gibi eşyalar bulacağınızı göreceksiniz. Bu modda daha hızlı hareket etmek için D tuşuna basarak oyunu hızlandırabilirsiniz, böylece normal hareket etme hızında Scouting keyfi yaşayabilirsiniz.

- Her zaman yanınızda iki farklı tür silah taşıyın. Eğer karşılaştığınız düşman belli bir saldırı tipine karşı aşırı direnç gösteriyorsa silahınızı değiştirip bu engeli aşabilirsiniz. Aksi halde savaş sırasında envanterden istediğim silahı seçip devam ederim diye bir şansınız olmadığını aklınızdan çıkarmayın. Bu tür hazırlıkları savaştan önce yapmalısınız.



gerek yok tarif bulmak için, zaten bilinmesi gereken her şeyi en baştan biliyorsunuz. Peki eksik olan ne? Seviye ve malzeme. Bildiğiniz bir tarifin gerektirdiği seviyeye ve malzemeye sahipseniz başka da bir şeye ihtiyacınız yok. Topladığınız zanaat malzemelerinin envanterde değil de sandıkta toplanması ayrı güzel, böylece göz önünde bir kalabalık da olmuyor. Zanaat yeteneklerinizi sergilemek için envanter ekranındaki Crafting düğmesine tıklıyor ve tıkır tıkır yaratıyorsunuz iksirinizi, parşömeninizi falan.

Gelelim Caed Nua'ya. *Pillars of Eternity*'i şimdiye kadar karşılaştırdığımız tüm oyunlardan tamamen ayıran bir özellik bu, oyunda resmen kalemiz oluyor bizim. Bu kale öyle sadece kozmetik bir eklenti değil, başlı başına bir oyun içeriği sunan muazzam bir özellik. Ve de kale dediğimde aklınıza surları olan tek bir yapı gelmesin, bu aynı *Game of Thrones* gibi dizilerde görmeye alıştığımız tarzda, içinde farklı binalara ev sahipliği yapan bir kale. Oyunun daha başlarında diyebileceğim bir noktasında Maerwald'ı bulma görevi alıyoruz ve yol bizi Caed Nua'ya ulaştırıyor. Kendisi kalenin kahyası diyebiliriz ve onu bulduğumuzda kalenin yeni sahibi siz oluyorsunuz.

Caed Nua'yı Pillars of Eternity'nin Kickstarter'da 3 milyon dolara ulaşmasına borçluyuz.



BÖYLE KALEM OLSUN, BİN TANE DÜŞMANIM OLSUN BE

İlk başta harabeye benzeyen bu kalede yaptığımız geliştirmeler sayesinde kalenin prestiji ve güvenliği artıyor; prestiji arttıkça daha fazla tüccar ve vatandaş kalemizi ziyaret etmeye başlıyor. Tabii prestij arttıkça haydutların gözü de üzerimize dikiliyor ve bu noktada da devreye güvenlik giriyor. Haydutlar kalemize saldırmaya karar verdiğinde bundan haberdar ediliyoruz, böylece istersek kaleye dönüp kendimiz savaşabiliyoruz. Ya da istersek 'geç arkadaşım bunları, benim kalem taş gibidir' diyerek doğrudan sonuca geçebiliyoruz. Ha eğer kalemizin güvenliği yeterince yüksek değilse yapmış olduğumuz geliştirmelerden bazıları yıkılabiliyor, adamlarımızdan (yol arkadaşları değil, kalemizin prestij ve güvenliğine katkıda bulunan adamlar bunlar) bazıları ölebiliyor.

Kalede kullanılan bazı mekanikler *World of Warcraft*'taki Garrison'a benziyor, aynı orada olduğu gibi Caed Nua'da da o anda grubumuzda aktif rol oynamayan yol arkadaşlarımızı çeşitli görevlere gönderebiliyor ve deneyim kazanmalarını sağlayabiliyoruz. Kendi başlarına maceralara çıkıyor ve maceralarının sonunda size de para ve eşya kazandırabiliyorlar. İhtiyacınız olduğunda bu yol arkadaşlarının grubun deneyiminden çok da geride kalmayacaklarını bilmek güzel bir şey. Ayrıca kalemizi ziyarete gelen bazı



HIRAVIAS
(Hearth Orlan Druid)

Hiravias'ı Stormwall Gorge'da, ana yolun güneyinde buluyorsunuz. Bir geyik cesedinin yanında duruyor ve onunla konuştuğunuzda grubunuza katılmak için can attığını fark ediyorsunuz.

Hiravias'ı muhtemelen 5. seviye civarı bulacaksınız, ama Druid'lerde yeteneklerdeki puan dağılımı öyle çok da önemli olmadığından kendisini gruba geç alsanız da kötü seçimler yapmamış oluyor. Eğlenceli bir karakter, Druid denemek gibi bir niyetiniz varsa tercih edebilirsiniz.

Kişisel görevi True to Form grubunuza katılınca başlıyor ve Elm's Reach'teki druidlerle konuşmanızı gerektiriyor.







Sizin dışınızda yaşayan, hem de süper güzel gözüken bir dünya var. Gezin, keşfedin.



GRIEVENG MOTHER

(Savannah Human Cipher)

Grieving Mother'ı Dyrfold Village'in doğu sınırında bulacaksınız. Kendisi oyundaki en ilginç yol arkadaşlarından biri çünkü onu görüyor olmamızın tek sebebi Watcher olmamız. Diğerleri onu fark etmiyor bile. Hikâyesi ve oyunun keyfine katkısı çok yüksek.

Mutlaka grupta bulunmasını önereceğim bir karakter Grieving Mother, ne kadar erken alırsanız o kadar rahat edersiniz. Geç alsanız bile Cipher'lar cidden güçlü bir sınıf ve yeteneklerindeki puan dağılımı bu yüzden sorun bile yaratmıyor.

Kişisel görevi olan Dream and Memory gruba katıldığı an başlıyor. Onunla konuşurken rüyanızdan ve Watcher korkusundan bahsetmeyi unutmayın.



Her gördüğünüz şeye saldırmayın yahu, bazen doğayla iç içe olmak lazım.

Pillars of Eternity'nin her şeyi çok iyi ama beni kendine bağlayacak, sonraki yıllarda anacağım bir yan karakterle tanışmadım daha.

Böyle RYO'ya yıllardır açız ama Pillars resmen eski bir dostun rahatlığıyla girdi hayatımıza, bir süre daha orada kalacağı da kesin.





ziyaretçiler bize çok nadir bulunan eşyalar satabiliyorlar.

Ha bir de unutmadan. Kalemiz öyle pek de tekin bir yere kurulmamış biliyor musunuz? Altında Od Nua isminde tam 15 katlı, gizemli bir zindan var. Maerwald'ın bulmuştunuz ya hani, işte orası aslında bu zindanın ilk katıydı. Aşağılara indikçe daha da güçlenen yaratıklar (mesela üçüncü katta Ogre'lar, altıncı katta ise iskeletler ve Dargul'lar gibi), her katta yeni bir görev ve elbette bolca para ve değerli eşya sizi bekliyor olacak. Yalnız oyunun bu en ilgi çekici yerlerinden birine girmek için azıcık güçlenmeyi beklemeniz akıllıca bir hareket olur, sonuçta kendi kalenizin altına gömülmek istemezsiniz değil mi?

ŞİMDİ DERİN BİR NEFES ALAYIM...

Pillars of Eternity, bu yazıyı okuyan herkese gözü kapalı tavsiye edebileceğim, tek kelimeyle olağanüstü bir oyun. Peki ama bu tavsiyeyi dikkate alan herkesin seveceği bir oyun mu? Hayır. Bu oyundan gerçek anlamda keyif almak için yazı okumayı seviyor olmanız lazım. *Planescape: Torment*'in en övdüğümüz yanlarından biri 800,000 kelimeyi aşkın bir senaryoya sahip olmasıydı. Bu gerçekten de okumak için çok çok yüksek bir sayı aslında. *Pillars of Eternity* de aynı *Torment* gibi inanılmaz detaylı bir senaryoya sahip ve gerçekten çok fazla yazı içeriyor. En basit görevlerde bile karakterler arasındaki diyaloglar bazen uzayıp gidiyor ve size oyunun geçtiği dünya hakkında acayip ayrıntılar verebiliyor. Ama ben detay manyağı olduğum için oyunu oynarken kendimi resmen RYO cennetinde gibi hissediyorum (evet, özellikle 'hissettim' demedim çünkü oyunu henüz bitirmedim. Tadını çıkara çıkara, ağır ağır oynuyorum ve hemen tüketmemekte kararlıyım). Yani karşımızda bugüne kadar yapılmış en sağlam rol yapma oyunlarından biri var ama türe uzak bir oyuncuysanız neden bunca patırtı kopardığımı anlamayabilirsiniz. Sadece RYO sevmek de yetmiyor aslında, çünkü C-RPG başlı başına farklı bir alt tür. Sabah akşam *Skyrim* oynamış, *The Witcher*'a deliler gibi aşık olmuş olabilirsiniz ama bir bu oyunun temposu veya oynanışı, özellikle de savaş kısımları size ağır gelebilir. Ama bu türe aşık; *Baldur's Gate*'lerin, *Planescape: Torment*'in tadını hâlâ daha damağında hissedenlerdenseniz o lezzeti yenilemenin vakti geldi de geçiyor bile. Fazla gecikmeyin derim.

KÜNYE

Tür: CRPG **Yapım:** Obsidian Entertainment
Dağıtım: Paradox / Steam **Fiyatı:** 65 TL (Steam)
Yaş Sınırı: 16 **Dahası İçin:** eternity.obsidian.net

+

- Merakınızı sürekli canlı tutan süper bir hikâye
- Son derece detaylı karakter yaratımı, her sınıfın yetenekleri sayesinde farklı türlerde oynamanız bile mümkün
- İnanılmaz ayrıntılı bir lore, Eora dünyası çok zengin biçimde yaratılmış
- Seslendirmeler çok başarılı
- Zindan efendisi tarzı anlatım sahneleri kendinizi bir masaüstü oyununda gibi hissetmenizi sağlıyor
- Oyunun başlarındaki ayı. Size yerinizi bildiriyor vallahi.
- Mekan çizimleri ve atmosfer olağanüstü Okunacak dünyalar kadar metin!
- "You must gather your party before venturing forth"

−

- Karakter portre sayısı daha fazla olabilirdi
- Diyalog ortasında bazı metinlerin seslendirilmemiş olması dikkat dağıtıcı olabiliyor
- Karakter animasyonları diğer görsellere göre biraz zayıf kalmış sanki
- Ufak tefek yol bulma hataları var, ama olmasa eksikliği hissedilirdi

9+

SON KARAR

Gözümüz aydın, nur topu gibi bir klasiğimiz oldu.



inceleme

Bilen Adam

BOL `A´LI OYUNLARI SEVİYORUM!

Buradan itiraf etmek istiyorum: Ben en çok büyük bütçeli (nam-ı diğer, 'AAA' dediğimiz) oyunları seviyorum. Her ne kadar bağımsız oyunlara düşkün olsam da, geçen yıllar içinde sayıları arttıkça, bağımsızlara o kadar da dikkat etmediğimi, zaman ayırmadığımı fark ettim. *Pillars of Eternity* gibi şahane bir oyun bile (her ne kadar Obsidian gibi profesyonel bir firma tarafından yapılmış olsa da, tüm bütçesi kendileri ve takipçileri tarafından karşılandığından, evet, PoE de sapına kadar bağımsız bir oyundur) "Zaman Bulunca Mutlaka Geri Dönülüp Oynanacak Oyunlar" listemde, *Dragon Age Inquisition*'ın gerisinde yer bulabiliyor kendisine.

Peki nedir bunun sebebi? İlk etapta, takip edilecek bağımsız oyunların sayısının artık normal bir insanın değil, bir oyun editörünün bile sınırlarını aşmış olması. Değil tüm sistemleri kontrol altında tutmak, sadece Steam'de çıkan bağımsızları bile takip etmek, oynamak artık mümkün değil. Mesela; *Son of Nor, In Verbis Virtus, Blue Estate*... Sırf Mart ayının son haftasında çıkan ve içinde çok ilgimi çekse de vakit ayırmadığım (ayıramadığım demiyorum bakın, ayırmadığım) bu oyunları belki siz hiç duymamışsınızdır bile. Dediğim gibi, bu oyunların sayısı artık öyle bir artış halinde ki, değil oynamak, takip etmek bile imkansız hale geldi. Sadece güvendiğiniz bir kaynak (meselaaa, bir oyun dergisi!) size bunca oyun içinden hangilerinin iyi olduğunu söylerse vakit ayırasım geliyor [göz kırpma] :)

İkinci nedense bağımsızların sayısı arttıkça iyi oyunların yanında çok kıytırık olup da sırf 'Youtuber yemi' olduğu için haldır huldur oynanan basit, manasız oyunlar, zibilyon tane birbirinin aynısı korku oyunu beni sıktı. Büyük firmaları başarısızlıkları ve paragöz olmaları nedeniyle eleştirirken, bağımsızları sırf "bağımsız" oldukları için bu eleştiriden "bağımsız" tutmak ne derece doğru? Bence değil.

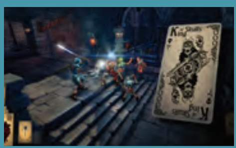
Üçüncü ve en büyük nedense, AAA bir oyunu bitirdiğim zaman hissettiğim tatmini, bağımsız bir oyunda alamıyor olmam. Devamının gelip gelmeyeceği belli olmayan, daha büyük bir dünyanın parçası olmadan kalan oyunlar, bende aynen başarılı ve bağımsız bir İtalyan veya İspanyol filmi izlemenin yarattığı hissi yaratıyor: O oyun, oynadığım müddetçe hayatımda var, bittiği andaysa çıkıyor ve bir daha girmiyor. Oysa *Assassin's Creed*, *Mass Effect* gibi oyunlar bir şekilde hikâyeleriyle, daima daha büyük bir evrenin içinde olduğunuz hissiyle, yakın veya uzak gelecekte yeniden o sevdiğiniz karakterlerle karşılaşma ihtimalinin yüksek olmasıyla, arkadaşlarınızla girdiğiniz muhabbetlere konu olmalarıyla bir şekilde daima gündeminizde kalıyor. Büyük bir şeyin parçası olmanın verdiği tatmin bu herhalde, başka türlü tanımlayamıyorum.

Kısacası, bağımsız oyunlara platonik bir şeyler hissediyorum. Ama bir sonraki "büyük oyun" için yanıp tutuşuyorum :) O yüzden, çabuk gel E3 2015!

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Battlefield Hardline	6+	70
Resident Evil Revelations 2	6	74
Tormentum Dark Sorrow	7	71
White Night	7+	70
Dragonball Xenoverse	7+	70
Hotline Miami 2: Wrong Number	9	76
Sid Meier's Starships	5	65
Bloodborne	9+	93
Gravity Ghost	7	75
Super Stardust Ultra	7+	74
Hand of Fate	8+	79
Assassin's Creed Rogue	7	75
Helldivers	8+	81
Olli Olli 2	7+	85
The King of Fighters 2002: Unlimited Match	7+	-
Zombie Army Trilogy	5	61
Ori and the Blind Forest	9	89
DmC Devil May Cry Definitive Edition	7+	84
Oddworld New'N'Tasty	8+	88
The Evil Within: The Assignment	7	80
Shadow of Mordor: The Bright Lord	5	68
Cities Skylines	8	85
Skulls of the Shogun	8	72

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.







İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

STEAM'DE KİM NE OYNUYOR?

Ömrümüz Steam'de geçiyor desek yeridir. Yılda birkaç kez olan satışlar sırasında her saat başı kontrol etmeye o kadar alıştık ki bir gün Steam'e bakmasak bir şeyler eksik kalıyor hayatımızda. Yakında Facebook gibi bir sosyal medya platformuna dönüşürse hiç şaşırmam (ki bunun adımlarını da son 2 yıldır atıyor Valve).

Peki Steam'deki milyonlarca PC oyuncusu hangi oyunları oynuyor? İşte bu sorunun cevabı biraz ilginç: Valve'ın Free2Play oyunları listede daima başı çekse de, birçok oyun da listenin tepesini zorluyor. Nisan 2015 itibariyle Steam'de en çok oynanan oyunlar ve aynı anda kaç kişinin bu oyunları oynadığını biz de merak ettik ve araştırdık:

DOTA 2	872.000
Counter Strike: Global Offensive	571.000
GTA 5	364.000
Team Fortress 2	83.000
Football Manager 2015	62.000
Garry's Mod	52.000
Sid Meier's Civilization V	48.000
Elder Scrolls Skyrim	42.000
Pillars of Eternity	42.000
Warframe	31.000





DÜN GECE SENİ DİNLEDİM LOS SANTOS, GÖZLERİM KAPALI... [ÖLDÜ]

-SİNAN AKKOL

Bir oyunu mükemmel yapan nedir? "İyi" demiyorum bak sevgili okurum, "*mükemmel*" yapan nedir diyorum. "*Bunun cevabı sana bana göre değişir diyebilirsin*", o zaman ben de derim ki "*ortada evrensel bir şeyler de olması lazım*"...

Benim oyunlardan mükemmel hikâyeler anlatmasını beklediğimi bilirsiniz. Ama bu her zaman "*bir yazarın elinden çıkmış bir hikâye*" olmak zorunda değil. Efsanevi bir hikâye olmak zorunda da değil. Oyunun yapımcısı bize öyle bir evren tasarlamış, içine birbiriyle öyle güzel etkileşimlerde bulunan kurallar yerleştirmiştir ki, bu dünyada sadece size özel öyle bir an yaşarsınız ki, daha önce yazılmış tüm hikâyelerden daha çok etkiler sizi.

Böyle bir anı az önce yaşadım. Durduk yere çıkardığım bir kavga hızla kontrolden çıkmış, sonunda peşimde bir düzine Los Santos polisiyle otoyoldan fırlayıp, en yakındaki tepelere sürmüştüm aracımı. Gece alacakaranlığıydı, gün ışımak üzere. Peşimdeki polisler tepenin eteklerinde aranırken, o gün doğumunu seyredesim geldi. Arabadan indim, güneşin ufuktan yavaşça yükselişini gördüm... Ve seyrettim, seyrettim. Polisler beni aramayı bırakmıştı, orada öylece durmaya devam ettim. Yaklaşık 5 dakika sonra, güneş iyice yükselince, zaten haşat olmuş arabayı bırakıp diğer taraftaki şelaleye kadar koşmaya karar verdim.

İki dakika sonra bir yamaçtan yuvarlanıp düşüyordum. Kaçtığım kaplan son canımı da kemirerek beni öldürdü.

Los Santos'ta serpme Van kahvaltısı bulamayacağıma göre, güne başlamanın için en güzel yolu bu olmalıydı.

NEDİR PEKİ?

Gelelim en baştaki soruya: *GTA 5*'i mükemmel yapan nedir? Az önce anlattığım, bana yaşattığı hikâye gibi yüzlercesini size yaşatacak olması. Yani oyunun yaşaması. Sizin o yaşamda bir damla olmanız. O dünyanın merkezi olmadığınız hissi. 5 dakika hiçbir şey yapmadan o dünyayı seyretmenin bile sizi tatmin etmesi. Yerdeki çöpün üstündeki logoya cep telefonu kamerasıyla zoom ettiğinizde, onun bile bir markayla ilgili olduğunu görüp "hoşt! Adamlar çöpün üstündeki detaya bile dikkat etmişler!" diye dumur olmak. Uzun süre kullandığınız arabadan sessiz bir yerde indiğinizde, ızgaradan çıkan soğuma çıtırtılarını duyup nasıl takdir edeceğini bilememek... *GTA Online*'da satın aldığınız evdeki TV'yi seyrederken, bir kanalın polis kanalı olması ve burada yayınlanan çatışmaların, kovalamacaların siz evinizde otururken sizinle aynı haritada olan başka oyuncuların o an yaşadıkları çatışmalar ve kovalamacalar olduğunu fark ettiğiniz andaki 9999 seviyesinde saygıyla önünüzü iliklemek!

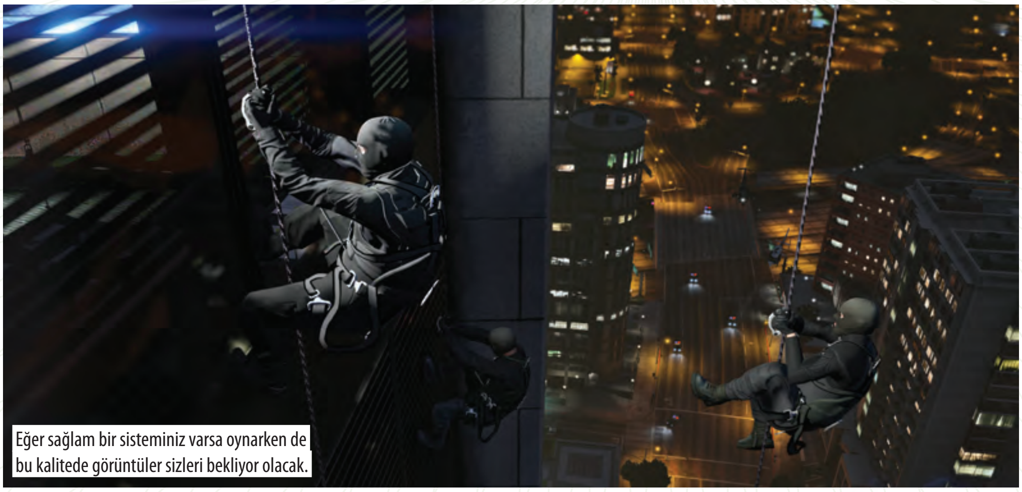
Bu detay seviyesini düşündüğümde, *GTA 5*'i yapanların insan olduğuna inanasım gelmiyor. Bu kadar "her şeyi" kapsayan bir oyun bu kadar "mükemmele" yaklaşabildiğine göre, sadece FPS veya sadece araba yarışı veya sadece aksiyon oyunu olan oyunların "ortalama üstü"yle yetinmelerini kabullenmek zorlaşıyor.

İyi ki **Rockstar**'ın hataları oyuna girmeyi PC'de tam bir işkence haline getirmiş, yoksa oyuna 10 üstünden 10+ verir, dükkânı kapatıp giderdik.





Sarp'la sesli chat yaparken değişen ağız animasyonlarına bolca zaman ayırdık. Evet, deliyiz.



Eğer sağlam bir sisteminiz varsa oynarken de bu kalitede görüntüler sizleri bekliyor olacak.

BENİM BİLGİSAYARIM ÇALIŞTIRIR MI?

Aşağıdaki özelliklerin arasında (veya üstünde) bir PC'niz varsa, Los Santos size kucağını açmış bekliyor:

MİNİMUM ÖZELLİKLER:
- **İşletim sistemi:** Windows Vista ve üzeri
- **İşlemci:** Intel Core 2 Quad Q6600 @ 2,40 GHz / AMD Phenom 9850 Quad-Core @2,50 GHz
- **Bellek:** 4 GB
- **Ekran Kartı:** NVIDIA 9800 GT 1GB / AMD HD 4870 1 GB

HD Alanı: 65 GB

TAVSİYE EDİLEN ÖZELLİKLER:
- **İşletim sistemi:** Windows 7
- **İşlemci:** Intel Core i53470 @ 3,20 GHz / AMD X8 FX-8350 @ 4 GHz
- **Bellek:** 8 GB
- **Ekran Kartı:** NVIDIA GTX 660 2GB / AMD HD 7870 2 GB
- **HD Alanı:** 65 GB



inceleme



Görevler dışında da Blaine County'yi karış karış gezmek istiyor insan. Öten kuşlar, geçen tren, vızıldayan sinekler, konuşan insanlar...

NEDEN İŞKENCE?

Biliyorsunuz, oyunun PC versiyonu aylarca geciktirildi. Bunun nedenini çok daha iyi anlayabiliyorum artık: Oyun çıktığında yüklenmemek, yüklendiği zaman da uzun süre çalışmamak için uğraşıyor. Bu sayfalardan birinde "EPICDOG'UN EPIC GTA 5 OYNAYAMAMA HİKÂYESİ" başlıklı kutuda, Oyungezer editörlerinden sadece bir tanesinin yaşadığı sorunların listesini görünce ağzınız açık kalabilir. İşin ilginci, oyuna bir kere girdikten sonra o kadar sorunsuz, o kadar hatasız görünüyor ki, ilk başta çektiğiniz eziyeti unutuveriyorsunuz. Taa ki, Social Club'dan atılıp oyundan düşene ve tekrar girmeye çalıştığınızda ne olduğunu bilmediğiniz bir hata alıp oyuna giremeyene kadar!

Evet, oyunun PC versiyonu ilk çıktığında %90 oranında sorunluydu. Şu ana kadar çıkan 7 GB'lık yamalar sayesinde bu %40'a kadar indi. Ama hâlâ oyundan cart diye atılma, düşme gibi sıkıntılar devam ediyor. Güncellemeler sırasında yükleme bir ileri bir geri gidip durabiliyor siz fark etmeden. Rockstar'ın kurduğu dünya ve içindeki mekanikler o kadar karmaşık ki, bir şeyi düzeltince, başka bir şeyin bozulması çok doğal.

ABİ BEN MAĞARADAN YENİ ÇIKTIM...

Tutup da size son yılların en çok satan oyununun ne olduğunu ve hikâyesini en baştan, üçüncü kez anlatacak değilim. Özetin özeti olarak; ana hikâyesi ayrı, online tarafı ayrı kallavi bir serbest dünya oyunu *GTA 5*. O kadar detaylı bir dünya ki, yapabileceklerinizin sınırını asla tam olarak göremeyeceksiniz.

Hikâyesi her biri farklı seviyelerde kötü olan üç adamı (Michael, Trevor ve patates Franklin) konu alıyor. Bu üçlünün kendi aralarında zaten sorunları varken, başları giderek daha da belaya giriyor. Online tarafta ise, ana hikâye haricinde oyunda yapabildiğiniz her şeyi yapabiliyorsunuz, ama 29 tane arkadaşınızla birlikte curcunayla! Öyle enstantaneler, öyle durumlar yaşanıyor ki, her zaman video kaydı almak istiyorsunuz.

Siz istersiniz de Rockstar reddeder mi? Oyunun PC'ye özel en önemli yeniliklerinin başında Rockstar Editor geliyor. Tek tuşla oynadığınız geriye veya ileriye doğru 30 ila 60 saniyeyi kaydediyorsunuz. Daha sonra bu kayıtları editörde açıp istediğiniz gibi kesip biçerek kendi filmlerinizi oluşturabiliyorsunuz. İşin güzel tarafı, oyun sizin gördüğünüz görüntüyü video olarak değil, tüm çevrenizi kapsayan üç boyutlu bir oyun alanı olarak kaydediyor. Yani siz polisle çatışırken kendi gözünüzden görürken, aynı kaydı editörde açtığınızda yakınlardaki bir kedinin gözünden veya diğer herhangi bir açıdan izleyebiliyorsunuz.





"Hadi adayı bombalarla donatalım, sonra aralarında gezmeye çalışalım!"

SORUNLAR VE ÇÖZÜMLERİ

GTA 5'i PC'de oynamaya çalışan neredeyse bir düzine Oyungezer editöründen bir tanesi bile sorunsuz kurtulamadı. Gerçi biz ilk günlerde uğraşıyorduk bu hataların çoğuyla, Rockstar'ın o zamandan beri çıkarttığı yamalar sorunların çoğunu giderdi. Yine de, tarih tekerrür ederse diye çözümlerimizi paylaşalım:



1 Login ekranını geçtiniz, ama Social Club Launcher şu hata mesajıyla çöküyorsa
ÇÖZÜM: Aygıt yöneticisinden ekran kartını devre dışı bırakıp (Bilgisayarım'a sağ tıkla, Yönet'i seç, Aygıt yöneticisinden NVIDIA'yı bulup sağ tıkla devre dışı bırak), login bittikten sonra tekrar devreye alın.

2 Oyunun yüklenişinde, kurulumundaki herhangi bir sorunda (özellikle de Social Club sorunlarında)
ÇÖZÜM: VPN kullanın! Rockstar'ın Türkiye civarına bir gıcığı mı var bilinmez, ama VPN'le Hollanda vs. üstünden bağlanırsanız, yükleme sırasındaki hataların %80'inden kurtuluyorsunuz.

3 Bilgisayarınızdaki kullanıcı adınızda Türkçe karakterler varsa ve oyun açılmıyorsa
ÇÖZÜM: Oyunu güncelleyin. Rockstar bu sorunu çözdü.

4 "The game failed to connect to the internet. Online features and DLC may not be available" hatası verip çalışmıyorsa
ÇÖZÜM: "Play GTA 5" ve "GTAVLauncher" dosyalarını silin ve daha sonra "Setup Tool" ile birlikte dosyaları "Repair" işleminden geçirin.

5 Code 2 hatası alıyorsanız
ÇÖZÜM: DNS'lerinizi 8.8.8.8 ve 8.8.4.4 olarak ayarlayın.

6 SLI şekilde bağlı eski ekran kartlarınız olmasına rağmen (mesela 560Ti) performans sıkıntısı yaşıyorsanız
ÇÖZÜM: Oyunu GeForce Experience'a tanıtıp o programın içinden optimize edin. Oyun içinde kullanıldığı iddia edilen hafıza miktarları uçacak ama performans sıkıntısı çekmeyeceksiniz.

7 Online'da kendi karakterimiz ve tüm oyuncu karakterleri enine çizgili zebralara dönüşüyorsa
ÇÖZÜM: Durumu kabullenin.

Editörün içindeki en güçlü özellik, Director Mode. Burada, hikâye modunu oynadıkça açılan çeşitli modelleri kullanarak, oyunda istediğiniz mekana gidebiliyor ve çevreyi, hava durumunu vs. dilediğiniz gibi değiştirerek çekimlerinizi yapabiliyorsunuz. Yani hikâye modunda illa bizim üçlünün görüntüsünü almak zorunda değilsiniz, sahildeki kas yumaklarını veya evsiz bir teyzeyi de çekeceğiniz müthiş filmin başrol oyuncusu yapabilirisiniz.

OYUNA GİREBİLSEM ÇOK SEVECEĞİM...

Buralardaki bir kutuya, tüm Oyungezer editörlerinin GTA 5'te yaşadıkları sorunları ve bulduğumuz çözümleri yazdım. Bu sorunların çoğu, oyuna girmeden yaşanıyor. Bir kez oyuna girdikten sonraysa, şaşırtıcı düzeyde akıcı ve muhteşem grafikleri olan bir oyunla karşılaşıyorsunuz. Ortalama sistemlerde bile üstün bir performans göreceksiniz oyunda. Bazen öyle sahneler oluyor ki "bu gördüklerim karşısında PC'min ezilmiş olması gerekiyordu!" diyorsunuz. Kaputun altında nasıl bir sihir çalıştığını, bunun teknik olarak nasıl sağlandığını Rockstar herkesle paylaşsa, resmen çağ atlarız.

GTA 5 PC sürümünün şu anki nesildeki versiyonuna olan en büyük üstünlüğü net 60 FPS'yle oynanabilmesi. Eğer hayvan gibi bir PC'niz varsa 4K çözünürlüğe de çıkabiliyorsunuz. Ama hem 4K, hem 60 FPS derseniz, sizi sopayla kovalarım. Hem ben, hem de oyun kovalar. Ha, yapabilirsiniz, belki 4 tane GTX TITAN'ı SLI'la bağlar ve 32 GB 1600 Mhz RAM'le beslerseniz. Ama dayağınızı yersiniz yine de.

Oyunu PC'de oynamanın avantajlarına devam edelim. Bir kere, FPS modu yuvasını bulmuş! Yanlış anlamayın, *GTA 5*'e yancı olarak eklenmiş bir şey değil FPS modu. Oyunu başından sonuna dek gerçek bir FPS olarak oynayabilir, öyle görebilirsiniz. FPS moduna geçince, oynanışta bir takım farklılıklar oluyor.



Arka kamerada koşma hızı, FPS modunda yürüme hızıyla eş. Koşmak haliyle çok daha hızlı yol almanızı sağlıyor. FPS modunda araba sürmek biraz garip gelse de, arabaların içlerinin detayları muhteşem! Radyoda çalan şarkının adına kadar okunabiliyor. Ayrıca, GTA 5'de elleriniz sadece silah taşımaya yaramadığından, yaptığınız her türlü çatışma dışı aksiyonda elleriniz çok gerçekçi hareket ediyor. Motordan veya takılıp yükseklerden düşmek gibi aksiyonlar, FPS'lerde hareket duyarlılığı olan oyuncuları hasta edecek kadar gerçekçi.

Yine de, tüm oyunu FPS açısından oynar mıyım? Hayır. Karakterimin animasyonlarını görmek hoşuma gidiyor, araba sürüşü ise hem daha estetik ve sinematik, hem de daha rahat geliyor arka kamera açısından. Ama daha önce göremediğimiz detaylara FPS açısından bakabiliyorsunuz. Mesela ilk işim Franklin'in evini köşe bucak gezmek oldu. Teyzesinin psikopat kitaplarının isimlerine, Franklin'in rahmetli ebeveynlerinin resimlerine baktım. Bu gibi dikkat edildiğine inanılması güç detaylar, FPS kamerasında kendini belli ediyor ancak.

PC'de dikkatimi çeken bir diğer güzellik de trafikte hep aynı arabaya denk gelmemek oldu. Eski nesilde, bellek yetersizliğinden o an ekranda aynı türden arabaların sayısı hep fazla olurdu. PC'de görüş mesafesi ayyuka çıktığı (uçakla göğe yükselince, ufuk çizgisinin yuvarlaklığını görüyorsunuz!) ve haliyle çok daha fazla araç yer aldığı halde, asla normalin üstünde bir araç tekrarı görmedim.

Oyunu daha kurarken sadece *GTA 5*'te daha önce yapmadığım şeyleri yaparak eğlenebileceğimi zannetmiştim. Gerçekten de, konsollarda yapmak istemediğim her şeyden acayip keyif aldım. Oyunun içindeki internet sitelerinde gezmek, klavyenin avantajıyla keyifli olmuş. Gizemlerin peşinden koşmak, elbette. Ama en önemlisi, online'da takılmak. Konsolda çevrimiçi hemen hiç oynamamıştım, ama *GTA 5*'i PC'de ele geçirdiğimden beri, online'a girmeden duramıyorum. Sürekli bir heyecan, sürekli yapacak bir şey, eğer bir de arkadaşlar varsa, yaptığınız her şey on kat eğlenceli.

Özellikle de Heist görevleri. Bunların ne olduğunu Online incelemesinde okursunuz detaylıca. Ama dört arkadaşınızla birlikte oynamak için yapıldığını bilin bu özel görevlerin. Yabancılarla asla zevk almazsınız. Ama dört kafadar öyle maceralı oluyor, sonunda ele geçen para o kadar tatlı geliyor ki, uğraştığınıza fazlasıyla değiyor. (Ufak bir anekdot: Siz Heist yaparken, diğer oyunculardan ayrı bir alana alınıyorsunuz. İşinize karışılmasın diye. Ama bir kereliğine bug oldu, başkalarının heist'larının olduğu alana geldim. Hatta gidip yardım bile ettim. Rockstar isterse bunu özellik haline getirebilir, *Watch Dogs*'un o ilk videosunun pabucunu dama rahatlıkla atabilirmiş).

SONUÇ OLARAK?

GTA 5 sanal bir yaşama en çok yaklaşan oyun. Beklediğimiz gibi modlarla coşarsa, bir de resmi sanal gerçeklik gözlüğü desteği de gelirse (gayri resmi olarak geldi çoktan), en çok zaman geçireceğiniz sanal dünya olabilir.

GTA 5'i bu kadar özel yapan ne biliyor musunuz? Yapacak bir ton işim varken, cep telefonumu elime alıp Life Invader'da kim ne saçmalamış diye bakar, oradan da Princess Robot Bubblegum seyrederken buluyorum kendimi. Bir de bakıyorum, gün ışımış. Tıpkı gerçek hayat gibi... Yapacak çok iş var ama *GTA 5*'in mükemmel olmasının nedeni, siz hiçbir şey yapmadan da eğlenmenizi sağlaması. Tek hatası, çalışana kadar saç baş yolduracak kadar hata içinde boğulması.



EPICDOG'UN EPIC GTA 5 OYNAYAMAMA HİKÂYESİ

Oyun açıldı // Update varmış // Yükleme esnasında Code 1 hatası x3 // VPN'le girildi // Kurulum yapıldı // Oyun açıldı (Intel DH) // Ayarlar için oyundan çıkıldı // Oyun açılırken çöktü // Ekran kartı Intel HD olarak ayalandı // Oyun açılırken çöktü x2 // Ekran kartı NVIDIA olarak ayarlandı, resetlendi // Oyun açılırken çöktü // Donanımdan NVIDIA disable edildi // Oyun açılırken çöktü // Laptop Restart edildi // Oyun açıldı (Intel HD) // Alt+Tab'la NVIDIA aktive edildi // Oyun çöktü // Oyun tekrar açıldı // Oyun açılırken çöktü // NVIDIA disable edildi // Oyun açılırken çöktü // "Run as Administrator" ile açıldı // Oyun açılırken çöktü // Restart edildi // Oyun açıldı (Intel HD) // Story Mode açılış sahneleri güç bela geçildi // NVIDIA enable edildi // Oyun çöktü // Safe Mode ile açıldı // Oyun açılırken çöktü // Anti-virus disable edildi // Oyun açılırken çöktü // Restart edildi // Oyun açıldı (NVIDIA) !!!!!!!!! // Story mode cut-scenede yanlışlıkla benchmark başlatıldı (Hani geçmiştim?) // Oyun çöktü // Restart edildi // Oyun açıldı (NVIDIA)!!! // Story mode geçildi // Benchmark alındı (Ohhhhhh) // Biraz online'da uçak çalma macerası yaşandı (Yeeee) // Oyun kapatıldı // Notlar temize çekildi // Oyun açıldı // Oyun açılırken çöktü!!!! (Ühühühühü..)

ONLINE

SANDY SHORES BİR ŞAHANEDİR... EĞER BAĞLANABİLİRSENİZ -SARP KÜRKCÜ



Nereye bakacağınızı biliyorsanız, birçok aracı almak yerine doğrudan spawn noktalarından kapabilir, rahatça kullanabilirsiniz.

Eğer *GTA* külliyatına aşinaysanız, şöyle bir hafızanızı yoklayın. PlayStation 2'ye, *GTA: San Andreas*'ın hayatımızı bizden koparıp aldığı, günlerimizi siyah bir kutuya ve devasa bir coğrafyaya hapsettiği o günlere gidin. Hiç ikinci kolu bir arkadaşınıza verip iki kişiyle kaos yaratmayı denemiş miydiniz? Aynı ekrana sıkışıp kalıyor olsanız da, hedef almak gibi bir şey pek mümkün olmasa da, farklı araçlar falan genelde yalan olsa da müthiş bir deneyimdi. *Multi Theft Auto*'yu ise saymıyorum bile.

Şimdi bunu PS3 ve Xbox 360'tan neredeyse iki kat insanla, yani 30 kişiyle birlikte yaptığınızı düşünün. *GTA Online* PC'de hem bu dünyaya ilk kez adım atanları, hem de daha önce sırt çantasıyla Los Santos Havalimanı'na inmiş olanları bekliyor çünkü.

AİLE HER ŞEYDİR

Eylül 2013'te çıkmış bir içeriği yeniden tanıtmak zor olsa gerek. O nedenle ana fikri kabaca geçecek, özellikle bu dünyaya yeni giriş yapan PC kullanıcılarının elinden tutmaya çalışacağım biraz. *GTA Online*, *GTA 5*'in tek kişilik oyun alanında bulunan (ana hikâye hariç) neredeyse her şeyi arkadaşlarınızla arşınlayabileceğiniz bir dünya haline getiren bir platform. Neredeyse diyorum, çünkü *GTA 5*'te gidip satın aldığınız ve size para getiren mülkler, Strangers & Freaks görevleri, yine toplanabilir birkaç şey yok. Ama merak etmeyin, burada da yapacak çok şey var.

İlk olarak karakterinizi yaratarak başlıyorsunuz. Diğer platformlarda *GTA Online*'ın tadına baktıysanız, sizi "Taşınıyoruz!" kutusuna alayım. Gerçi önceki karakterlerden bağımsız olarak burada da yeni bir karakter açabilirsiniz. Bilindik karakter yaratma ekranlarının aksine, temel olarak ailemizi seçerek başlıyoruz yola. Annemiz ve babamızdan hangisine daha çok benzediğimiz tipimizin temelini belirliyor.

Az çok ana hatlarımız sabitleştikten sonra bayağı detaylı bir ayar ekranına geliyoruz. Yani kökenlerimizi belirliyor olmak bizi sınırlıyormuş gibi gelebilir ama sonrasında bayağı bir müdahale şansımız var. Boy ise sabit, ileride karşılaşacağınız ara sahneler ve kıyafetler için bu gerekli sanırım. Problem değil. Ama kadınların anatomilerinde, özelikle göğüs kafeslerinin şeklinde hâlâ bir biçimsizlik var.

KİRLİ İŞLER PAZARI

GTA Online'da iki ana amaç var: Seviye atlamak ve para kazanmak. Etrafta Lamar'la başlayan, son-





Prison Break heist'ında birinin uçağı füzelerden kaçırması lazım.

TAŞINIYORUZ!

Eski ya da şimdiki nesildeki karakterinizi PC'ye taşımak çok kolay. Tek yapmanız gereken PC'de oyunu açmak. Tek kişilik senaryoyla uğraşmak istemiyorsanız da, Franklin'in evine gelip oyunu kaydettiğiniz noktaya ulaşın yine de. Sonrasında Online'a geçtiğinizde zaten Social Club isminizden diğer karakterlerinizi bulacak oyun. Seçin taşımak istediğiniz karakteri. Görünüşünü dilediğiniz gibi değiştirdikten sonra oyundasınız. Bir sonraki girişinizde tekrar soracak, "Bak arkadaş tipinden memnun musun?" diye. Ama bu, her oyuncuya sunulan bir seçenek, eski olmanızdan dolayı değil yani. GTA Online'da karakterlerin paraları ortak. O nedenle yeni karakter açtığınızda da aynı miktarda parayla başlayacaksınız.







Heist'lar çok kolay lokma değil. Biraz zorluyorlar. Dikkatinizi vermezseniz tekrar tekrar denemeniz muhtemel.

KISA YOLDAN RP

Oyunda çok kişi tanımıyorsanız, ilk etapta görevler canınızı sıktıysa ya da genel olarak işini iyi yapan bir oyuncu grubu bulamadıysanız çözümü burada: Bir arkadaşınızı kapın, "Criminal Records" yarışına girin. Hapishanenin çevresinde tur atılan bu yarışta 10'ar kere birbirinizi hafifçe geçin. Sonra sırayla yarışı kazanın. Arada arkadan takip edip birbirinizin rüzgarını yerseniz biraz daha RP kazanırsınız. Sıkıcıdır, aynı yerde saatlerce dönmenin bir zevki yoktur. Ama para ve de RP konusunda kısa yoldan ilk birkaç seviyede yardımı dokunur.

ra tek kişilik senaryoda karşınıza çıkmış karakterlerle ilerleyen ara videolu görevler var. Bu görevler bir nebze de olsa birbirilerini açıyorlar ama asıl ayarlı oldukları şey karakterinizin seviyesi. RP, yani Reputation Points ile gelişen karakteriniz için uğraşmalısınız.

Peki nasıl kazanılıyor bu RP? İş yaparak, yani "Jobs" bunun ana anahtarı. Deathmatch, yarışlar, Survival (dalga dalga düşmana karşı hayatta kalma) gibi birçok iş var. Bu işler, para ve RP kazanmanın en iyi yolu. Ama Los Santos'a adımınızı atar atmaz hepsinin tadına bakamıyorsunuz. Birçok iş ilerleyen seviyelerde karşınıza çıkıyor. Hatta kategoriler bile tümüyle açılmış değil. Mesela Survival seviye 15'te gelirken kimi haritalar 25. seviye olmanızı istiyor. Görev ne kadar zorsa, getirisi de o kadar sağlam oluyor (RP konusunda özellikle düşük seviyelerde işe yarayacak bir tavsiyeyi de diğer bir kutuya bıraktım bile size).

İşleri tanıdıklarınızla da, yabancılarla da yapabilirsiniz. Şimdiki nesil konsollar ve PC'de 30 kişiye kadar aynı sunucuda oynayabiliyorsunuz. Sesli chat sistemi sayesinde arkadaşlarınızla, çetenizle (Crew - guildlerin oyundaki karşılığı) ya da herkesle konuşabilirsiniz. Telefonunuz, oyundaki iş bulma dahil her şeyi ayarlayan ana ekipmanınız. Gelen işleri oradan kabul ediyor, yenilerine oradan başvuruyor, seviye atladıkça gereken desteği oradan çağırıyorsunuz. İlerleyen seviyelerde destek asker ya da helikopter çağırmak, aracınızı ayağınıza getirtmek gibi şeyler mümkün. Üstelik çok da masraflı değiller. Paraları kazandıkça bir yerlere harcamak isteyeceksiniz, çok doğal bu. Araçlar, ekipmanlar ve mülk karşınızdaki ana seçenekler. İki adet mülke sahip olabiliyorsunuz (bir ev ve bir garaj gibi). İçlerini de kapasitesi kadar araçla doldurabiliyorsunuz. Uçaklar ve su araçları ise sabit yerlerinde oluyorlar, ya da çağırabiliyorsunuz.

HEY, GÖZÜ YÜKSEKLERDE OLAN! SEN!

Etrafta koşturup millete cehennemi yaşatarak çok para kazanacağınızı sanmayın. Her bir ölüm cebinizden de bir miktar para götürüyor. O nedenle sürekli öldüğünüz ikili kan davasının cebinize yararı yok. İnsanlardan düşürebileceğiniz para ise pek fazla değil. Tabii baktınız sizi çok sinir ediyor karşınızdaki, kafasına bir ödül koyup oyuncuların o kişiyi avlamasını sağlayabilirsiniz. Ama oyun içinde 24 saatlik sürede kimse hedefi öldürmezse, sizin paranıza o konar bilesiniz. Ha bir not, cebinizde 5000 dolardan fazla taşıyorsanız ve öldürülürseniz paranın bir kısmını kaybediyorsunuz. O nedenle ATM'ye gitmeli ya da telefonunuzdan parayı yatırmalısınız.

GTA Online'daki en önemli işler, Heist etkinlikleri. 12. seviyede ve oyun içindeki lüks apartmanlardan ("Yenilenmiş İç Yapı" yazan daireler) birine sahipseniz Lester sizinle iletişime geçiyor. Toplamda beş farklı heist var, ilki iki kişilik bir eğitim görevi olsa da diğerleri dört kişilik tam takım talep ediyorlar. Oyunun en iyi para getiren etkinliği şimdilik bu. Liderin ortaya para koyarak başlattığı, diğer oyuncuların ön hazırlık görevlerinde parça parça pay aldığı, sonuçta en büyük parsayı liderin topladığı (ama yüzdeleri isterse değiştirebildiği) senaryolu etkinlikler bunlar. Üstelik 12. seviyede ve dairelerden birisine sahip olması gereken tek kişi lider. Siz 3. seviye olsanız bile davet gelince Heist'a girebiliyorsunuz. Geçen ay 2 sayfa dolu dolu anlattık aslında, derdinize derman olacaktır o sayfalar.

Ana para getiriniz olamayacak iki para kazanma yöntemi daha var. İlki günlük görevler. 25.000 dolar ve bir miktar RP veren bu özellik size her gün değişen 3 görev sunuyor. "M"ye basarak açtığınız menüde detayları var, genelde kolay şeyler. Diğeri ise yüzünüze bir maske takıp etraftaki süpermarketleri soymak. 3000-7000 dolar gibi paralar kazandığınız bu yerlere maskesiz girmeyin. Sonra sahibi yüzünüzü hatırlar, görev öncesi atıştırmalık almaya girdiğinizde pompalı tüfeğin o soğuk namlusunu kaşlarınızın arasında hissedersiniz.

DAĞ BAYIR ÇOK GÜZEL, GELSENE

Benim için *GTA Online*, *GTA 5'in* içinden çıkan en sağlam şey. Eğer sağlam arkadaşlarınız varsa, zaman ayırabileceğinize inanıyorsanız, az biraz da yaratıcılığınız varsa burada yapılmayacak şey yok. Cidden yok. Konsolda adım adım gelen kıyafet ve araç DLC'lerinin hepsi PC'de hazır. İsterseniz bir grup insanla rol yapın, motorcu çetesi kurun. İsterseniz polis arabası çalıp gönüllü polislik yapın, PK'ları öldürün. Seviyeniz ne olursa olsun, *GTA Online*'ın size sunabileceği çok fazla şey var. 1,5 yıldan sonra tekrar bu oyunun başına oturduysam, tek nedeni *GTA Online*'dır benim için.

+

- İnsanlık dışı görsel kalite
- İç ve dış mekanlar dâhil, her şeyde detaya gösterilen özen
- PC'ye özel gelen yeniliklerin hepsi süper
- 50+ saat tek kişilik senaryo...
- ...ve ondan çok daha uzun zamanınızı alacak online oynanış
- GTA 6 gelene kadar daha iyi bir açık dünya şehir/araç oyunu bulamayacaksınız

−

- Oyuna bir sonraki girişiniz garanti değil
- Social Club dahil, oyuna giriş öncesi ve güncellemeler sıkıntılı
- Şu ana kadarki oynayışlarımın yarısı oyunun çakılmasıyla bitti
- Yani oyuna girmeyle ilgili büyük sıkıntıları var
- Para kazanmak çok zor, eliniz mikro ödemeye gidiyor
- Online karakterlerin tipleri ve anatomileri bir garip

8+

SON KARAR

"Tüm zamanların en iyi oyunu" diye bir kavrama inanmam. Ama teknik sıkıntıları olmasa, buna en baş aday GTA 5 olurdu.

KÜNYE

Tür: Aksiyon **Yapım:** Rockstar **Dağıtım:** Aral İthalat, Playstore **Kutulu Fiyatı:** 190 TL **Dijital İndirme:** Playstore (168 TL), Steam (179 TL) **Yaş sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** tinyurl.com/olyjpf5

MODLAR

GTA 5'İ HAYATIMIZA MIHLAYACAK OLANLAR

-ERİM BİLGİN



GTA 5'te kar keyfi.





Birinci kişi kamerasına rahatça müdahale edin.

G*TA 5*'in PC versiyonunun asıl beklenen sürüm olmasının bir nedeni var. Gelişmiş grafikler, daha yüksek fps değerleri, ek radyo kanalları falan, hepsi güzel ama binlerce oyuncunun aylardır diş sıkarak PC sürümünü beklemesinin asıl nedeni, elbette **modlar**.

GTA her yere gidip her şeyi yapabildiğiniz oyunların şahı olsa da, mutlaka "keşke şu da olsaydı" dediğiniz anlar nüksedecektir. *GTA 5*'in PC sürümü piyasaya düştüğü andan itibaren internetin her yerinde binlerce mod yapımcısı harıl harıl çalışmaya başladı. Rockstar her zamanki gibi modlara sıcak bakmadı, oyunla birlikte bir mod yapma yazılımı gibi bir şey yayınlamadı. Dolayısıyla iş yine başa düştü ve çıkışının daha ilk birkaç gününde ilk modlar kendini göstermeye başladı.

Şu anda ortalıkta ciddi miktarda içerik ekleyen büyük bir mod yok, onu baştan söyleyeyim. Etkileyici bir mod dosyası yazmamız birkaç ay bekleyecek gibi görünüyor. Fakat daha şimdiden son gelişmeleri takip etmek isteyenler için, şu ana kadar olanları bir yazalım: Her şeyden önce, GTA mod camiasının en ünlü isimlerinden birkaçı, oyunun bugüne kadar görülmüş en mod düşmanı GTA olduğunu duyurdular. **ENB** grafik modlarını yapan ekip, oyunun tüm dosyalarının şifrelenmiş olduğunu, Rockstar Games veya bir başka isim tarafından bu korumaların kırılmaması durumunda kendilerinin hiçbir şey yapamayacaklarını duyurdu. Bir başka ünlü isim Frostav da, "Oyun şu anki haliyle ağır kilit altında görünüyor. Dosyalarına erişmemiz uzun zaman alabilir. Bu bugüne kadar görülmüş en erişilemez GTA oyunu. En basit araba sürüş ayarlarına bile erişemiyoruz" dedi.

Fakat tüm umutlar yitirilmedi. Bugüne kadarki en büyük GTA IV modlama ekibi olan Open IV, oyunun piyasaya çıkmasının üçüncü gününde *GTA 5*'in dosyalarına erişebilen bir yazılım yaratmayı başardı. Tek sıkıntı, yazılımın dosyaları görebiliyor, ama değiştiremiyor olması.

Peki elimizde şu anda ne var? Tam olarak üç tane başarılı mod yapıldı. İlki; oyundaki birinci kişi görüş açınızı orijinal en yüksek ayar olan 85 dereceden daha fazla genişletmenize yarıyor: **tinyurl.com/ogz-gtav-mod1**

İkinci mod, istediğiniz kadar süre ölümsüz olmanızı, patlayıcı mermi atmanızı, dev gibi yükseğe zıplamanızı sağlayan ve yakın dövüş saldırılarınıza patlayıcı güç ekleyen basit bir trainer. Bu trainer'ı **tinyurl.com/ogz-gtav-mod2** adresinden indirebilirsiniz, ama dikkat edin, online'dan ban falan yemeyin.

Sonuncusu ise Los Santos'u karlar altına yerleştiren görsel mod "**Snow in GTA Online**". Eski nesil konsollarda kış aylarında Rockstar'ın resmi sunucularında yaptığı geçici kış modlarına benzer olan bu mod, çıkmasının bir gün ardından gelen güncelleme ile an itibariyle çalışmıyor.

Uzun lafın kısası şimdilik ortalıkta pek bir şey yok, ama OpenIV'nin dosyalara ulaşması ve binlerce meraklı mod yapımcısının oyunun üzerine üşüşmesiyle, önümüzdeki aylarda bol bol mod görmeyi bekleyebiliriz.

DÖNER SERMAYE

Tahminimce mod düşmanlığının asıl sebebi GTA Online. Rockstar, GTA 5'in online versiyonuyla birlikte ortaya gayet büyük bir sanal ekonomi getirdi. Modlar ile bu ekonominin dengesi altüst olabilir. An itibariyle insanlar oyun içinde para satın almak için her gün Rockstar'a binlerce dolar döküyor. Bu durumun bozulması, Rockstar'ın en son isteyeceği şey.

RİSKLERİN EN BÜYÜĞÜ

GTA 5 ile birlikte modlar fazladan sıkıntılı bir duruma düşüyor, zira serinin bundan önceki oyunlarında, bir mod kurmak isterseniz karşınıza çıkabilecek en büyük sorun; oyunun dosyalarının çalışmaz hale gelmesi ve oyunu tekrar kurmanız gerekmesiydi. Bu defa ise modlar *GTA Online*'ı tehdit edebileceği için, **Rockstar** veya **Steam** sunucularından ban yeme ihtimaliniz var. Daha şimdiden, bazı oyuncular dosyaları değiştirilmiş olduğu için *GTA Online*'a giriş yapamıyorlar. Rockstar'ın mod camiası ve oyuncularla mutlaka iletişim kurması, bu işin bir orta yolunun bulunması lazım.

TEKNİK İNCELEME

-FURKAN GÜLER

GTA 5, PC oyuncularının umduğu şekilde eski sistemlerin dostu olarak geri döndü. NVIDIA 9800 GT ve AMD HD 4870 gibi nesiller öncesinin ekran kartlarını kullanabileceğiniz yapımda her şeyden önce optimizasyonun gayet başarılı olduğunu söyleyebilirim.

Rockstar Games, *Grand Theft Auto 4*'ün PC çıkışından sonra ders almış olacak ki, *Grand Theft Auto 5* PC'de tabiri caiz ise yağ gibi akıyor tutamıyoruz desek doğru olur. Geliştirici ekip oyunun grafik ayarları menüsünü her oyuncunun kendi bilgisayarına özel kişiselleştirilebileceği şekilde ayarlamış. Gölge yoğunluğu, üç ayrı adet kullanıma sunulan köşe yumuşatma ve detay seviyesi gibi ayarları kendi donanımınıza göre şekillendirebiliyorsunuz.

Her ne kadar 30 FPS değeri oyun dünyasında istisna oyunlar hariç yeterli olsa da, Los Santos şehrini 60 FPS değerinde turlayınca aradaki farkı açık bir şekilde anlayabiliyorsunuz. Fakat PC oyuncularının oyunlar için kullandığı onlarca donanım varyasyonu bulunuyor. Yani oyunun optimizasyonu ne kadar iyi olursa olsun, PC oyunlarında belli bir ölçeği tutturmak yapımcılar için gerçekten zor bir durum.

Grand Theft Auto 5'te PC'nin diğer bir nimeti olan dokularında konsollara göre nesil atladığını açık bir şekilde görebiliyoruz. Uçan kuştan tutun da en lüks arabaya kadar, her model sanki baştan yapılmış. Oyunun 4K çözünürlüğüne verdiği desteği ele alırsak, yüksek bütçe gerektiren bir ekran kartı istemediğini görüyoruz. AMD HD7870 veya NVIDIA GTX 760 ekran kartlarından birisini kullanarak 4K çözünürlük ve 30 FPS değerini almamız gerçekten çok kolay oluyor. Ayrıca oyunda detay yoğunluğu seviyesinin biraz da işlemci gücüne bağlı olduğunu söyleyelim.

Eğer daha fazlasını, yani 60 FPS ve son detay oranını yakalamak isterseniz maalesef cüzdanlarınızı boşaltmanız gerekecek. NVIDIA'nın son nesil ekran kartlarından biri olan GTX 980'i ikili SLI yapmanız halinde 4k çözünürlük ve 60 FPS 'in tadını çıkartabilirsiniz. PC sürümünü konsol sürümünden ayıran en büyük özellik olan dokuları son detaya getirmek isterseniz de, en az 3 GB Video Ram'li bir ekran kartına sahip olmanız gerektiğini hatırlatalım.

AMD ve NVIDIA'nın son nesil ekran kartlarıyla beraber, Intel'in 5. nesil işlemcisi olan i7-5960X kullanılarak yapılan benchmark testlerine baktığımızda oldukça iyi sonuçlar yakalayabiliyoruz. NVIDIA tarafında GeForce GTX Titan X kullanılarak yapılan testlerde oyun Full HD çözünürlükte 130 FPS, 2K çözünürlükte 94 FPS ve 4K çözünürlükte 51 FPS değerlerini veriyor. AMD tarafında Radeon R9 295x2 ile yapılan testlerde ise oyun Full HD çözünürlükte 124 FPS, 2K çözünürlükte 103 FPS ve 4K çözünürlükte 55 FPS değerlerini veriyor.

GTA 5 sağlam optimizasyonu ile yüzümüzü güldürmeyi başardı. Ama ilk çıkışının üstünden 1,5 sene geçmişken o gülümseme biraz da olsa buruklaşıyor işte. Bu kadar beklemeseydik keşke, olmaz mıydı?

OGZ EDİTÖRLERİ GTA 5'İ TEST ETTİ

GTA 5 gibi bir oyunun bilgisayarınızda ne kadar iyi çalışacağını kesin olarak söylemek mümkün değil. Ama bu kadar önemli bir oyunu size en çok yarayacak şekilde test etmek istedik ve bir değil, iki değil, üç hiç değil... Tam on bir editörümüzden PC'lerinde oyuna benchmark yapmalarını istedik! Test edilen tüm bilgisayarların konfigürasyonları farklı. Herkesin oyunu kendi bilgisayarında en rahat şekilde oynayabildiği ayarları test kriteri olarak seçtik, böylece gayet organik ve doğal bir test sonucu elde ettik. İşinize yarayacağına eminiz.

	SİNAN	TAYFUN	UMUT	FURKAN	SARP	UTKU	ÖZER	ERİM	NOYAN	ÖMER	OZAN
ÇÖZÜNÜRLÜK	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1842x1036	1920x1080
FXAA	AÇIK	AÇIK	AÇIK	AÇIK	KAPALI	AÇIK	AÇIK	AÇIK	AÇIK	AÇIK	AÇIK
AF	16x	16x	16x	4x	8x	16x	16x	16x	16x	16x	16x
KAPLAMALAR	VERY HIGH	VERY HIGH	VERY HIGH	HIGH	NORMAL	VERY HIGH	HIGH	NORMAL	VERY HIGH	NORMAL	VERY HIGH
GÖLGELER	NORMAL	VERY HIGH	NORMAL	NORMAL	HIGH	NORMAL	HIGH	HIGH	VERY HIGH	VERY HIGH	VERY HIGH
Detaylar *(Population Density, Particles Quality, Water Quality, Grass Quality, Texture Quality, Shader Quality)*	HIGH	VERY HIGH	NORMAL	NORMAL	NORMAL	VERY HIGH	NORMAL	NORMAL	HIGH	NORMAL	HIGH
MIN FPS	35	50	49	34	39	33	20	14	6	35	30
MAX FPS	69	82	80	60	149	67	98	130	66	70	112
ORT. FPS	45	66	60	45	101	55	51	42	37	59	57
SİSTEM ÖZELLİKLERİ											
EKRAN KARTI	NVIDIA GTX 770 - 4GB	NVIDIA - GTX 970 - 4 GB	NVIDIA GTX 780M - 4 GB	NVIDIA GTX 560 Ti - 1 GB	NVIDIA GTX 560TL (x2 SLI bağlı) - 2 GB	NVIDIA GTX 770	NVIDIA GTX 460	AMD Radeon HD 6900	NVIDIA GTX 760 - 2 GB	NVIDIA GTX 680	NVIDIA GTX 860M
İŞLEMCİ	Core i5 2500 - 3.3 GHz	Core i5 4460 -3.2 GHz	Core i7 4700 - 2,4 GHz	Core i3 3220 - 3.30 GHz	Intel 2600K	Core i5 4690K - 3.8 GHz	Core i7 2600K - 3.4 GHz	Core i7 2600K - 3.40 GHz	AMD FX 8320 8 Core - 3.5 Ghz	Intel i5 4690K 3.5 GHz	Intel i7 4700HQ 2.40GHz
BELLEK	8 GB -1333 Mhz	8 GB -1333 Mhz	16 GB -1333 Mhz	8 GB -1333 Mhz	8 GB -1333 Mhz	8 GB -1333 Mhz	8 GB -1600 Mhz	8 GB -1600 Mhz	8 GB -1333 Mhz	8 GB -1600 Mhz	12 GB -1600 Mhz









Bu dünya ölenlerin unutulduğu, anılardan silindiği bir dünya.





Okulda ders dinlemek, NPC'lerle konuşmak da oyunun büyük bir parçası.

FINAL FANTASY: TYPE-0 HD

TİP DESEN SIFIR -ÖMER AKDAĞ



Yan oyun man oyun ama bayağı bekliyordum aslında *Type-0*'yu. Biraz farklı bir yoldan oldu ama enteresan bir hype yaratmayı başardı bir şekilde. Değişik bir çıkış süreci vardı.

Type-0 aslında ilk başta *Final Fantasy Agito XIII* ismiyle duyurulmuştu ve *FF13* ile direkt ilgili olması düşünülüyordu. Sonradan vazgeçildi. 2011'de PSP'ye çıktı ama sadece Japonya'da. Oralarda büyük övgüler almasının ardından herkes Batı'ya da gelmesini bekledi ama yok… Bir türlü gelmiyordu. Hayli büyük bir oyuncu kitlesi internette **Square-Enix**'in kapısını aşındırıyor ama Square-Enix "yaparız ya belki bir gün" minvalinde ufak tefek laflarla konuyu geçiştirip oyuncuları daha da kızdırıyordu. Hatta oyunu kâr amacı gütmeden İngilizceleştiren oyunculara "mahkemeye veririz sizi" şeklinde tehditler savurması da hiç hoş olmamıştı. *Type-0*, son yıllarda çıkan ve Batı'ya gelmeyen en büyük oyun olarak kalacak gibiydi.

Ama sonunda Square-Enix enteresan bir ters köşe yaptı. Oyun Batı'ya geliyordu ama beklenenin aksine ne PSP'ye ne de Vita'ya... *Type-0*'nun, yanına HD ekini de alarak anlı şanlı yeni nesil konsollara çıkış yapacağı duyuruldu. Evet, Square-Enix oyuncuları bekletmişti ve kızdırmıştı ama *Type-0*'yu büyük ekranda, süper grafiklerle oynayacaktık! Daha ne olsundu!

Sonunda kavuştuk zat-ı muhtereme. Bakalım beklediğimize ne derece değmiş…

NE İŞİMİZ VAR BURADA?

Type-0 bir *Final Fantasy* yan oyunu olsa da herhangi bir *Final Fantasy*'nin yan oyunu değil. Yani diğer *FF*'lerle bir bağlantısı yok. Direkt açıp başlayabilirsiniz.

Gereksiz derecede uzun ve gereksiz derecede dramatik bir giriş sekansının ardından kendimizi kıtadaki iki ülkenin savaşının ortasında buluyoruz. Makinelerinin gücüne güvenen **Militesi İmparatorluğu**, büyüsüne güvenen **Rubrum**'u istila eder, bunu yaparken de Rubrum'un büyü gücünü aldığı kutsal kristali bir jammer kullanarak engellemeyi başarır. Biz ise bir şekilde bu jammer'dan etkilenmeyen, Rubrum'daki askeri okulda eğitim gören bir grup gençten oluşan **Class Zero**'yu yönetiyoruz.

Genel olarak emirlerimize uyup ülkeyi istiladan kurtarmak ve diğer şehirlere demokrasi getirmek gibi bir mevzu var. Kendi içinde çetrefilli bir hikâye var aslında ama bunu oyuncuya aktarmakta pek de iyi iş çıkarılmamış. Kimin neyi neden yaptığına anlam verebilmek için okuldaki bilgisayardan sayfalarca lore okumanız gerekebiliyor. Diyaloglar biraz da gereksiz derecede teknik terimlerle doldurulmuş ki bana biraz "hikâyeyi doğrudüzgün anlatamadık, bari karışık şeyler söyleyelim de oyuncular kendilerinin kafası basmadığı için anlamadıklarını sansın" hissi verdi. Yine de bazen öyle epik anlar oluyor ki etkilenmemek hakikaten elde değil (Alexander!!).

Yönettiğimiz Class Zero 14 kişiden oluşuyor. Esas *Final Fantasy*'lerin karakter derinliğini beklemeyin *Type-0*'dan ama keyifli arkadaşlar hepsi. Hani anime arketipleri vardır ya "kafası az çalışan ve bağırarak konuşan yakuza tipli oğlan", "sürekli gözlüğünü düzelten akıllı bıdık kız" gibi, tipler direkt o şekilde. Yani arketip karakter demek karton karakter demek değil, arketiplerden yola çıkarak son derece derin yazılmış karakterler de elde etmek mümkün ama *Type-0* bu karakterlerin üzerinde fazla durmuyor. Hepsine sempati besliyorsunuz bir şekilde ama çok da içli dışlı olmuyorsunuz. Bu oyuna ne yakışırdı biliyor musunuz? *Persona* usulü bir sosyal bağ

sistemi. Ekibi daha yakından tanırdık. *Type-1*'a artık belki (muhtemelen gelecek *Type-1*).

KİMİ O ŞEKİL SAVAŞIR, KİMİ BU ŞEKİL SAVAŞIR...

Oyunun savaş sistemi *FF* serisinin diğer oyunlarından hayli farklı (*Crisis Core* hariç). Bu direkt olarak bir aksiyon oyunu arkadaşlar. Yani sıra tabanlı ya da sıra tabanlımsı bir sistem yok. Gerçek zamanlı olarak girişiyoruz. Yapı olarak *Bloodborne* ve *Souls*'lara bir hayli benziyor. Yani sağa sola yuvarlanıp saldırılardan kaçıyor, fırsat bulunca saldırıyoruz. Tabii ciddi farklar da var.

Bir kere savaşlar bayağı hızlı. Bunu bir cebimize koyalım. İkincisi de inanılmaz bir oynanış çeşitliliği var. Hani 14 kişi var demiştim ya ekipte, her birinin kullandığı silah farklı ve bu gerçekten harika bir şey. Birisi iskambil kartlarını kullanarak çok sayıda seri ve menzilli saldırılarda bulunuyor, birisi katana kullanıyor ve yavaş hareket ederek seri hamlelerle düşmanın işini bitirmeye çalışıyor, birisi iki kılıç kullanarak kafa göz giriyor, biri bilmemkaç kiloluk gürzü sallayıp denk getirmeye çalışıyor, birisi flüt çalarak çağırdığı periyle saldırıyor… 14 adam ve 14 oynanış biçimi var yani. Üç kişilik bir ekip kuruyorsunuz ve bunlar arasında istediğiniz gibi geçiş yapabiliyorsunuz. Biri ölürse yedeklerden hemen başka birini çağırıp onu da yönetebiliyorsunuz gibi. Seviye atladıkça her karakter için yeni yeteneklerin açıldığını ve bu yetenekler arasında seçim yaptığınızı söylersem ne derece bir oynanış çeşitliliğinden söz ettiğimi daha net anlarsınız sanırım.

Bir de bayıldığım bir nokta oldu, çağırdığımız summon'ları (**Eidolon**) direkt kontrol ediyoruz. Komut verip "şunu şunu yap" demek değil kastım. Bildiğiniz **Odin**'i **Shiva**'yı falan savaş alanında koşturmaktan bahsediyorum. **Zantetsuken** kasmaktan bahsediyorum. *FF* severleri mest edecek bir özellik kesinlikle.

AMA MAALESEF...

…ki bu çok üzücü ve büyük bir MAALESEF, bu çeşitliliğin tadını çıkaramıyorsunuz. Burada biz bizeyiz, açık konuşacağım, bu oyun insanı feci uyutuyor arkadaşlar. Hikâye falan zaten sürükleyici değil, onu bir kenara koydum. Ama mesela kamerayı döndürürken öyle bir blur efekti koymuşlar ki aman diyorum. Ekrandan uzaklaştıkça uzaklaştım ama her kamerayı döndürürken gözlerimi kapamak zorunda kaldım neredeyse. Ayrıca vuruş hissi de bir aksiyon oyunu için yeterince iyi değil.

Bundan da öte oyun öyle bir grinding istiyor ki evlere şenlik. Kesiyor, kesiyor ve yine de seviye atlayamıyorsunuz. Şöyle söyleyeyim; 34. seviye bir göreve gideceğim ve 29. seviye bir adamı geliştirmek istiyorum. "Boyumdan büyük bir şey deneyeyim" deyip 55. seviye Behemot'ların olduğu mağaraya girdim, 10 dakika uğraşıp bir tanesini zar zor kestim. Kaç seviye atladım dersiniz? Sıfır! SIFIR! E yuh be dostum! Oyunu ev arkadaşımla oynadık ve kesmekten sıkıldıkça oyunun başına ötekimiz geçti, yoksa çekilmezdi. Hatta öteki ev arkadaşım da uykusu geldikçe gelip oyunu izledi ve arkadaki koltukta bolca sızdı. Tek kişi katlanılabileceğini pek düşünmüyorum.

O kadar inişli çıkışlı duygular içinde oldum ki oyunu oynarken. Giriş sekansı kriz geçirtti, sonra oyuna girince hastası oldum, "*Bloodborne*'dan nesi eksik yahu bunun?!" falan bile dedim, kamera hareketleri kafamı döndürünce yine söndüm, sonra öyle bir sahne girdi ki "Final Fantasy budur!" dedim, sonra grindinge dönünce yine yerlerde süründüm… Oyunun çok fazla iyi yönü var aslında. Savaş sisteminin güzelliği ve çeşitliliği bir yana çok iyi HD'leştirilmiş. Bir *FF15* seviyesinde kesinlikle değil ama sistemin hakkını veriyor genel olarak. Bunun dışında gördüğüm en kanlı ve sert *FF* bu ve bu durum beklemediğim derecede yakışmış seriye. Oyunun kendine has o bordo renginin ön plana çıktığı tonu çok çekici gerçekten… Ama yok yine de… Genel olarak iyi bir oyun tecrübesi değil *Type-0*. El konsollarında kalsaydı farklı yaklaşabilirdim ama bir yeni nesil oyun tecrübesi kesinlikle sunmuyor.

Ben eski *Final Fantasy*'lere âşık, yeni *Final Fantasy*'lere de âşık olmasa da "iyidir *FF*, oynanır her şekilde" şeklinde yaklaşan biriyim ve ben bile eğer bu incelemeyi yazmayacak olsam *Type-0*'ya zaman ayırmazdım doğrusu. Kötü bir oyun asla değil ama istediği zamanın (ve paranın) da hakkını vermiyor. Eminim kenara ayırdığınız başka oyunlar vardır, onlara dönüş yapmanızı öneririm.



FABULA NOVA CRYSTALLIS

Type-0 diğer *Final Fantasy*'lerden bağımsız dedim ama bu aslında %99 doğru. Fabula Nova Crystallis adı verilen kapsayıcı bir kurgu var ve *FF13* üçlemesi, *FF15* ve *Type-0* buna dâhil. Şu an birkaç ortak kavram dışında (**l'Cie** vb gibi) bu oyunların ortak bir yanı yok. İleride birbirlerine bağlanır mı bilemiyorum ama *Lightning Returns*'ün sonu düşünüldüğünde biraz da zor gibi geliyor bana. Square-Enix'in de bu Fabula Nova Crystallis mevzusuyla ne yapacağını bildiğinden pek emin değilim.

+

- Oynanış konusunda müthiş bir çeşitlilik var
- İçeriğin ucu bucağı yok
- Oyunun genel tonu çok çekici
- Final Fantasy ruhuna sahip

−

- Çok fazla grinding istiyor
- Hikâye ve karakterler o kadar iyi anlatılamamış
- Bir el konsolu oyunu olduğunu çok hissettiriyor

6

SON KARAR

Mükemmel olabilecekken uyku ilacı olmuş.

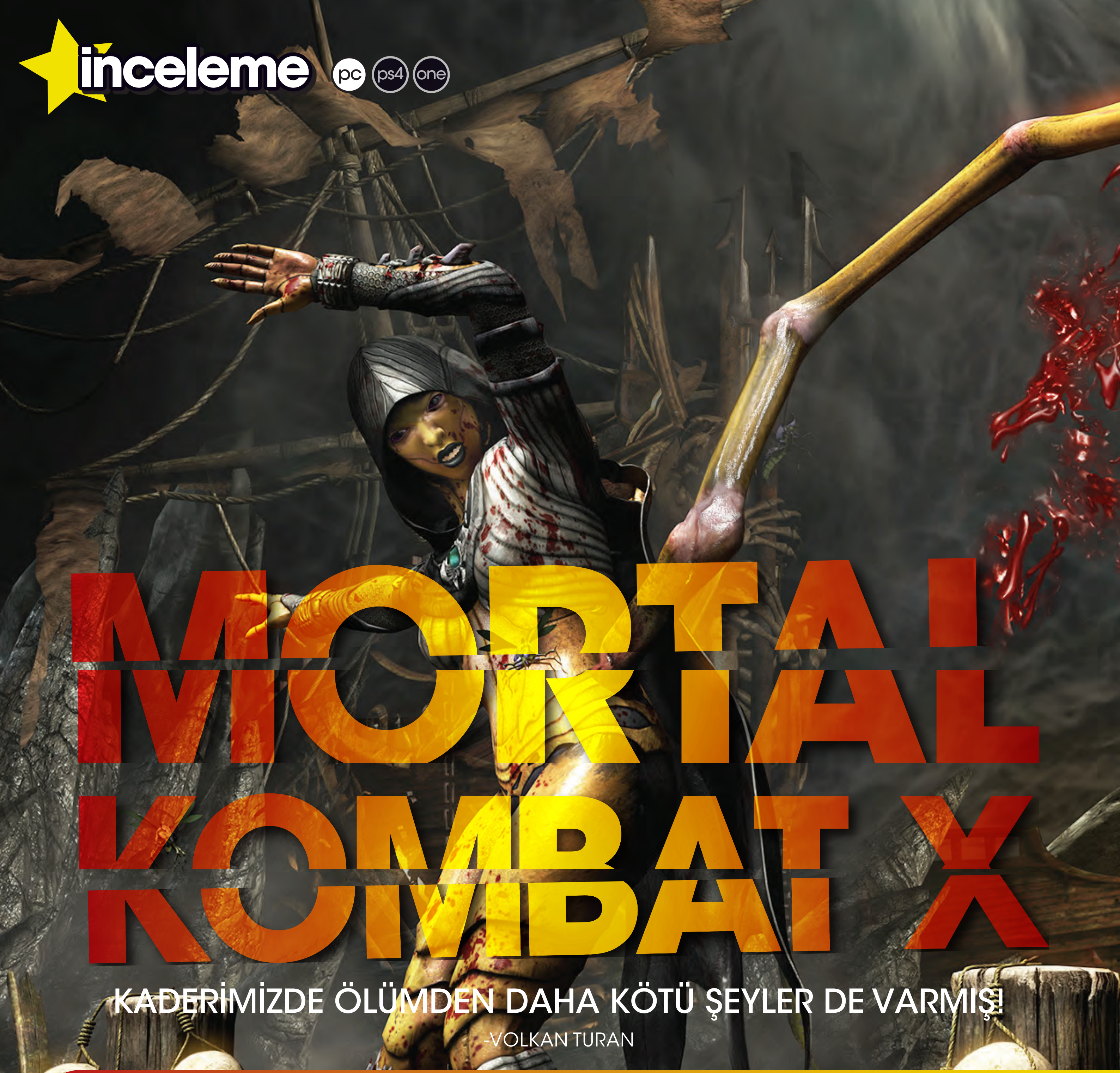


Savaşmak güzel ama her şeyin fazlası sıkar neticede.



KÜNYE

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım:** Square-Enix **Yaş Sınırı:** 16 **Dağıtım:** Square-Enix / Aral **Dijital İndirme:** 209 TL **Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_Type-0



MORTAL KOMBAT X

KADERİMİZDE ÖLÜMDEN DAHA KÖTÜ ŞEYLER DE VARMIŞ!

-VOLKAN TURAN

Kendinize ister konsolcu deyin isterseniz PC oyuncusu isterseniz de arcade salon çocuğu, hiç fark etmez; yolunuz *Mortal Kombat* ile mutlaka kesişmiştir. Belki tüm karakterleri bilmezsiniz, hikâyeden haberiniz yoktur hatta oynamayı bile bilmezsiniz ama *Mortal Kombat*'ın "ne olduğunu" bilirsiniz. O müthiş kötü filmleri, müzikleri, cosplay'leri, asansör şakaları derken yeryüzünde çok az oyunun yakalayabildiği bir popülerliğe sahiptir *Mortal Kombat*. O yüzden dünyada olduğu gibi ülkemiz oyuncuları tarafında da *Mortal Kombat X* (*MKX*) nefesler tutularak beklendi çünkü tüm reklâmlar, tüm sunumlar, tüm ipuçları bize farklı ve çok güzel bir *MK* oyununun geldiğini işaret etmekteydi. Ve tabii ki iyi bir *MK*'ya kapılarımızı açmak ne kelime, menteşelerinden söküp çıkarırdık. Peki Reptile'ın ayağı cidden öyle miydi?

INJUSTICE KOMBAT 9,5?

Hatırlarsınız *MK9* dört yıl önce çıkmış, seriyi yeniden başlatmış, gayet yüksek puanlarla ödüllendirilmiş, çokça da satmıştı. Çıkışından sonra gelen karakter DLC'leri oyunun ömrünü biraz uzatsa da maalesef *MK9*, *MKX* çıkana kadar oynanan bir oyun olamadı *Street Fighter IV* serisinin aksine. Oyun güzeldi, oynaması basitti, ustalaşması zaman alıyordu ama mücadeleci arenada fazla dayanamadı ve dövüş oyunu sevenler birkaç yıl içinde sıkılıp adres değiştirdi. Biz de bu arada *Injustice: Gods Among Us* gördük NetherRealms stüdyosundan. *MK* oynanışı ile alakası yoktu elbette bu oyunun, ama bize "gelecek" için bir şey fısıldıyordu ki o fısıltının *MKX*'in temeli olduğunu artık görebiliyoruz. Evet arkadaşlar, *MKX* oynanış olarak *MK9*'un yolundan değil *Injustice*'in yolundan gidiyor ama aklınıza "aynı onun gibi mi?" sorusu gelmesin; sadece aroma olarak *Injustice* kullanılmış ve atmosfer olarak *MK* üzerine serpiştirilmiş. Oyunu yediğinizde (yediğinizde?!) ağzınıza *MK* tadı geleceğinin garantisini veririm. Şüphesiz bu gıdanın büyük kısmını hâlâ kan oluşturuyor, o buruk demir tadı ondandır.

Amerika'da "oyunlarda yaş sınırı" tartışmalarını başlatan ve bu işe adanmış bir kurumun ortaya çıkmasına önayak olan *MK*, geçmişteki deli çağlarının da ötesinde bir şiddet ve manyaklıkla geri dönüyor *MKX*'te. Oynanıştan önce size bundan bahsetmek istiyorum çünkü mideniz hassassa, oyun harika bile olsa nafile çünkü oynayamazsınız! Karakterler *MK9*'daki gibi öyle saçma saçma deforme olmuyor ama hem oynanışa ait hareketlerde hem de *-tality* animasyonlarında ortalık mezbahaya dönüyor. Görsel anlamda *Mortal Kombat* bu hamlesiyle en iyi günlerini yaşarken, uzuvların kopması, kesilmesi, erimesi, ezilmesi hatta yenmesi gibi herkese hitap etmeyen vahşi görüntüler de ortaya çıkıyor. Her karakterin iki fatality'si, altıya varan brutality'si, faction kill'i, bir X-Ray'i, quitalty'si (oyundan çıkana uygulanıyor) ve mekândaki etkileşim sahneleri var dersek, bu oyundaki işleme "rakibi öldürmek" diyemeyiz elbette, desek desek "doğduğuna pişman etmek" deriz, keşke sadece ölseler! Enlemesine kesilen suratlar, küllük gibi kullanılan çeneler, soğan gibi







Kenshi de aileye karışmış olanlardan. Ama oğlu ile ilişkileri biraz sıkıntılı.

rendelenen bedenler, kokoreç yapılan iç organlar, lazerle patlatılan yüzler ve buraya yazmaya çekindiğim nice bitirici hareket bu oyunun doğasının ayrılmaz parçaları... Eğer 18 yaşından küçükseniz değil *MKX* oynamak, bu sayfalardan bile hızla kaçmanızı öneririm… ki sanırım geç kaldım!

BİRAZ HIZLI, BİRAZ OTURAKLI, BOL SALLAMALI

Ne diyorduk? Oynanış? Evet, *MKX*, *MK9* gibi değil, o yüzden iyi bir *MK9* oyuncusu olmanız *MKX*'e avantajlı başlayacağınız anlamına gelmiyor. Diğer yandan, *Injustice* ile aranız iyiyse *MKX*'te bir adım önde olabilirsiniz ama yine de kurallar, zamanlamalar ve üslup bu oyunda farklı. *MK9*'dan kalma üç bar bu oyunda da bulunuyor mesela. Bir bar özel hareketlerin gelişmiş versiyonlarının yapılmasında (E), iki bar dayak yerken veya bloktayken rakibin kombolarını kırmanızda, üç bar da X-Ray hareketinde kullanılıyor. Bu barların siz hareket yaptıkça, dayak attıkça ve yedikçe dolduğunu belirteyim. *MKX*'e özel tekniklerden biri de stamina barı. Eskiden olduğu gibi bu bar kombo yaptıkça dolan ve bir süre sonra sizi kombodan kesen bir yapıya sahip değil. Onun yerine geriye kaçmak (back-dash), kombo kırmak ve ileri koşmak (yani iki ileri + korunma tuşu) bu metreyi kullanıyor. Bu barın neden geriye kaçarken bir bar güç tükettiğini halen anlayamamış olsam da bu özelliğin oyuna sınırlamalar kadar derinlik kattığı da bir gerçek. Önceden olsa rakibi havada yakalayamayacağınız yere artık koşarak gidip kombolarınızı uzatabiliyor, rakibi köşeye iteleyebiliyorsunuz. Dash özelliği olan diğer dövüş oyunlarının aksine *MKX*'te dash sırasında hareket yapamıyorsunuz; komboya devam edebilmek veya kombo başlatabilmek için dash animasyonunuzun bitmesi gerekiyor.

Tuş dağılımı ise *MK9*'dan farklı değil. 1, 2, 3, 4, kapma, gard tuşları emrinize amade. Tüm hareketler yine ileri + aşağı + geri'li yani *Street Fighter* gibi çevirmeli veya bekletilmeli değil. Dash özelliği geldiği için iki ileri / iki geri'li hareketler ise yok. Komboları yine önceden yapsanız sorun değil; oyun giriş yaptığınız tuşları (input) rahatça takip ediyor ve olması gereken yere koyuyor. Daha önceki oyunlarında seçme şansı verilmeyen **Negative Edge** (yani tuştan elinizi kaldırdığınızda da input sayılması) ve **Input Shortcuts** (yani özel hareketleri aynen yapmasanız bile algılanması) özellikleri *MKX*'te açık olarak geliyor. Lakin belirtmek isterim ki, üst seviye oyuncular için bu özellikler sorun yaratıyor; hızlı yapılan kombolarda ortaya çıkan alakasız hareketler mesela… Bu yüzden kontroller sekmesinden bu ayarları kapamanızı öneririm ama yeni başlayanlar açık ilerleyebilir.



Sinematikler ve karakterlerin geçişi belli olsa da görsellikteki genel kalite muazzam.



"Uykucu Şirin mi o?"

BANA BİRAZ DAHA FAZLA HİKÂYE AŞILA A DOKTOR!

MKX'in hikâye modunu bitirdikten sonra sanki tüm taşların yerine oturmadığını hissederseniz ve bazı olayların arka tarafının neden anlatılmadığını merak ederseniz, sorunun sizde olmadığını bilin: Bu gayet planlanmış bir eksiklik çünkü. NetherRealm ile DC Comics'in Injustice'te yaptığı gibi hikâyenin öncesini anlatan bir çizgi-roman serisi bulunuyor ve bana inanın ki oyunda gösterilen hikâye bu serinin yanında Super Mario kalır! Bu satırları yazarken 15 bölüm çıkmış olacak ama toplamda bir 24 bölüm sizi bekliyor olacak. Comixology'den bölüm başı 1 dolar gibi bir fiyattan satılan çizgi-romanda özellikle yeni karakterlerin çocukluk yılları, MK9'dan sonraki sıcak gelişmeler, MKX'teki bize gösterilen zaman çizelgesinin önceleri, Sub-Zero ile Scorpion arasındaki "soğuk" ilişkiler, sürprizler, kendi yolunu çizen karakterlerin neden ve nasıl bu yola girdikleri pek çok olay örgüsü bu çizgi-romanların temelini oluşturuyor. Bunları eğer oyundan önce okursanız MKX'teki pek çok göndermeyi şıp diye anlayacaksınız, öyle diyeyim de gerekli olan gazı vereyim!



Bunun dışında üzerinde durulması gereken bir diğer mekanik de Cancel'lar yani animasyonu bölüp yeni kombo ortamları yaratmak. Örneğin Scorpion'la ok atıp rakibi üzerinize çekerken bir adet bar harcayarak rakibi kendinize çekmez, kısa süreli bayıltır ve üzerine atlayıp yeni bir kombo yaparsınız. Veya rakibi kaparsınız ve tam kendinize çekerken aynı şekilde yarıda keser, aradaki sürede başka bir hareket yaparsanız. *MK9*'daki gibi, aynı hareketi ikinci kez aynı komboda yaptığınızda nasıl ki rakibi öteliyorsunuz istemeden, bunun önüne geçmek için de iyi bir sistem bu.

NEYSE Kİ ARENADAN ARENAYA GEÇİŞ YOK!

MKX, Injustice'te olduğu gibi arena ile **etkileşime geçebildiğiniz** bir yapıya sahip. Bu etkileşimler de birbirinden farklı. Bazen sadece tam ters yöne kaçmanıza yarıyor, bazen uzak mesafeli bir şey fırlatabiliyorsunuz, bazen yakın mesafede rakibi yakalayabiliyor, bazen de hem kaçıp hem vuruyorsunuz bu çevresel objeler yardımıyla. Her arenada (ki 13 adet) farklı farklı yapılar kullanılıyor bu yüzden. Kimisinde köşeye sıkışmışken duvardan destek alıp kaçıyorsunuz, bir diğerinde rakibin kafasını tutup suya sokuyorsunuz. Ama *Injustice*'te olduğu gibi aynı etkileşimi üst üste kullanmak mümkün değil, aradan zaman geçmesi gerekiyor. Örneğin **Outworld** arenasının birisinde köşede masum masum duran teyzemizi tutup rakibe fırlatabiliyorsunuz ama o kadar, bir daha bir daha yok. Bu açıdan arenalar iyi bir oyuncu için aslında stratejisinin bir parçası çünkü arenanın neresinde ne var, ne yok; bunun üzerine kurulu bir oynanış tarzı iyi bir avantaj sağlayacaktır.

Elbette oynanış tarzı sadece arenaya odaklı olamaz; *MKX*'te bunun normalden daha da fazlası gerekiyor çünkü ilk kez her karakterin üç **varyasyonu** maç öncesinde seçiliyor. Bu stilleri genele vurursak birisi yakın, birisi uzak, birisi de dengeli bir dövüş tarzı benimsiyor. Karakterin tüm hareketleri değişiyor diyemeyiz bu varyasonlarda ama özel hareketler, kombolar, zamanlamalar ve haliyle taktikler değişiyor. Örneğin Scorpion Inferno tekniğinde bir iblis çağırıp rakibi havadan, arkadan veya yerden dürtebiliyor. Ninjutsu'sunda iki elle kocaman kılıcı hızlı hızlı kullanabiliyor. Hellfire'da ise yakın ve uzak mesafeden rakibi yakabiliyor. Üçünde de teleport ve spear özelliğiniz var mesela. X-Ray de aynı. Ben oyun çıkmadan önce nerdeyse her teknik, yeni bir adam gibi

DÖVÜŞ OYUNLARI HAKKINDA PEK ÇOK ŞEY SÖYLENEBİLİR AMA "HİKÂYESİ HARİKA" LAFI GENELLİKLE BUNLARDAN BİRİ DEĞİLDİR. MORTAL KOMBAT X BU AÇIDAN DA İSTİSNAİ.







"Bana mı dedin, yoksa çuvallı arkadaşıma mı?"





Hikâye modundan sonra en iyi Koin kaynağı Living Towers.

düşünmüştüm ama tam olarak öyle değilmiş. Bir teknikte ustalaştığınızda bir diğer tekniğe sıfırdan başlıyor gibi hissetmiyorsunuz. Önemli olan size en yakın oynanış stilini keşfetmeniz. Örneğin ben Jax ile uzaktan bazuka ve taramalı tüfek özelliğini daha çok sevdim ve işlevsel kullanmaya başladım, haliyle diğer varyasyonlardan vazgeçtim. Ermac'ta ise dengeli oynanış stili olan Mystiq tam benlikmiş. Siz de dene-yanıl yöntemiyle en eğlendiğiniz ve can yaktığınız varyasyonu bulmaya çalışacaksınız *MKX*'te. Bu bile çoğu dövüş oyununda olmayan bir zevk.

YAŞLANDIK BE RAIDEN!

Oynanış sistemini, arena etkileşimini öğrendik. Sırada ne var? Hayır hayır, hemen arkadaşınızı parçalamayın, bence gelin, önce bir **hikâye modunu** bitirin. Zaten bir oturuşta bitireceksiniz ve şu ana kadar bir dövüş oyununda gösterilen en iyi hikâye moduna tanık olacaksınız. *MK9*'da zaten herkesin beğenisini kazanan hikâye modu *MKX*'te biraz kısalmış ama daha da güzelleşmiş. Ara ara QTE'ler yani zamanında tuşa basma oyunları ile süslenen mod, *MK9*'un 25 yıl sonrasını ele alıyor ana hatlarıyla. Shao Kahn'ı *MK9*'da yendikten sonra Quan Chi'nin de yardımıyla kadim tanrılardan Shinnok tutsak edildiği yerden kaçıyor ve *MKX*'in asıl kötüsü kendisini göstermiş oluyor. Şahsen Shinnok'u bir kötü olarak da çok sevmezdim ama *MKX*'te kendisine biçilen rol, üslup oldukça iyi (seslendiren de zaten pek ünlü ses sanatçısı **Troy Baker**). *MK9* sırasında ve sonrasında ölen pek çok karakter var tabii ki, bunların bazılarını göremezken kimilerini de "bir şekilde" görüyorsunuz (sürprizleri bozmadan anca bu kadar). Elbette *MK9* vaktiyle genç olan karakterlerimiz *MKX* zamanında orta yaş bunalımına girmiş bulunuyor. Sonya ve Johnny mesela evlenmiş, boşanmış, Cassie Cage doğmuş hatta annesinin emir komuta zincirine katılmış. Jax'in kızı Jacqui, Kenshi'nin oğlu Takeda, Kung Lao'nun kuzeni Kung Jin (ki kendisi serinin ilk gay karakteridir); bunlar iyi tarafın yeni karakterleri. Outworld tarafında ise Outworld'ün yeni imparatoru Kotal Kahn (Shao'nun varisi), onun silahşörlerinden Erron Black, sinek sever koruyucusu D'Vorah ve oyunun en ilginç karakteri Ferra&Torr ikilisi bulunuyor. Bunların yanında bilindik (Goro dahil) 17 dövüşçü de kadrodaki yerini alıyor ama hikâyede henüz oynanabilir olmayan pek çok yüz göreceksiniz. Örneğin Rain'e karşı gayet güzel dövüşeceksiniz ve muhtemelen gelecekteki DLC'lerde kendisi seçilebilir olacak. Neyse efendim, işte bu karaterlerle döşenmiş, ondan fazla bölüme ayrılmış, harika dövüş sahneleri ve CGI'larla süslenmiş bir hikâye bekliyor sizi. Bol bol Koin kazanacak, seviye atlayacak, çoğu karakteri yakından tanıyacak, oynanış stillerini çözeceksiniz. Belki *MKX*'in suyunu çıkarıncaya kadar oynamayacaksınız ama emin olun sırf şu hikâye modu için bile *MKX* alınır oynanır. Ayrıca unutmayın ki bu hikâye modunun öncesini anlatan bir çizgi-roman serisi, sonrasını anlatan da oyun sonu çizimleri bulunuyor (Tower'da oyun bitirseniz her karaktere ne olduğunu görebilirsiniz). Özetle NetherRealm, bizleri *MK* hikâyesine alıştırarak çok güzel bir şey yapmış, yapıyor.

DÜNYANIN BÜTÜN MODLARI, BİRLEŞİN!

MKX elbette sadece hikâye modundan ibaret değil. Oturup birebir kıyaslamadım ama benim şu ana kadar bir dövüş oyununda gördüğüm en zengin mod ailesine sahip oyun diyebilirim. Tek tek sıralamayacağım ama önemli olanların üzerinden şöyle bir geçersek; benim her daim ilk girdiğim yer olan training yani **lab mod** çoğu dövüş oyununa ders olacak kadar iyi. Hem kendi ayarlamalarınız, hem rakibi ayarlamalar, hem kombo pratikleri, derinlemesine frame-data çalışmaları, yapacağınız gösteriler için kayıt imkanı (hem online hem offline olmak üzere) müthiş olmuş. Yani "şu da olsun, bu da olsun" diyebileceğim çok az şey vardı cidden. Belki *Tekken 7*, *KOFXIII*, *USFIV*'teki Trials tarzı hazır kombo pratikleri eklenebilirdi ama çok da elzem bir konu değil bu. **Living Towers**'ın normal Tower'dan farkıysa saatlik, günlük ve Premier şeklinde zorluklara ayrılmış olması. Bu kulelerin her birinde bir dizi rakiple karşılaşıyorsunuz ama bir ton da çevresel engel tarafından kuşatılıyorsunuz bazılarında. Bazen arena bir sağa bir sola sallanıyor, bazen ekran ters dönüyor, rakibiniz sizden beş kat hızlı oluyor, bazen yavaş çekimde oynuyorsunuz, yerden lavlar çıkıyor, ekrana ateş topu yağıyor falan filan. İnanın o kadar çok etkileşim koymuşlar ki her biriyle uğraşmak ciddi tecrübe gerektiriyor. **Test Your Luck** modu zaten bunun




Bilmediğin berberde sakal traşı yaptırmayacaksın Raiden reiz!



İşte oyunun en yaratıcı Fatality'si! Selfytality!



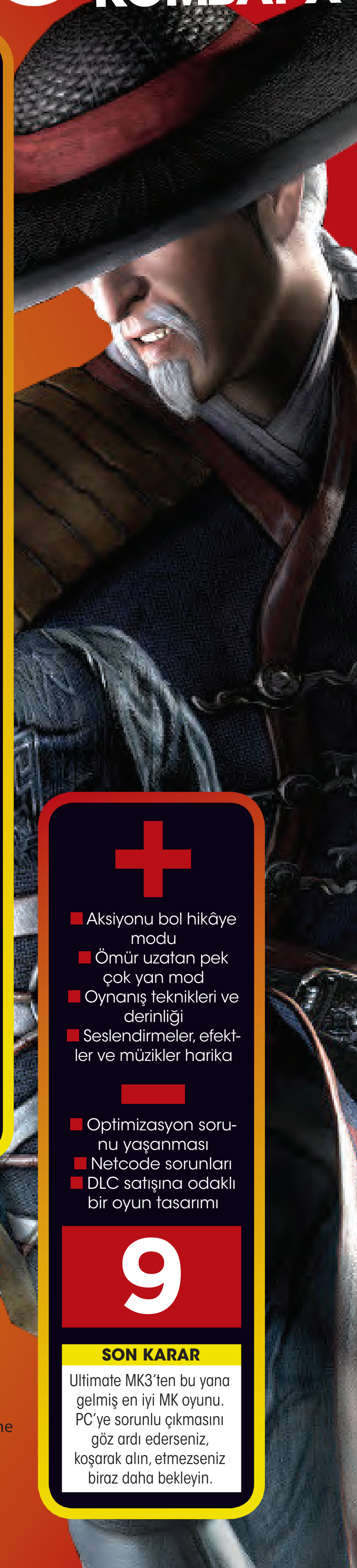
üzerine kurulu, modifikasyon sayısını seçin ve bırakın dünya yansın! Dilerseniz yan yana bir arkadaşınızla da bu çılgın özelliklerin yaşandığı maçlara çıkabilirsiniz. Kuleleri geçersek bizi mezarlık karşılıyor! **Krypt**'i daha önce *MK* oynamış olanlar bilir; oyunda adım atsak kazandığımız Koin'leri burada tüketebilirsiniz. Bu sefer daha düzenli ve konseptle hazırlanmış bir arenada FPS açısından bir karakteri yönetiyorsunuz. Aslında gitmeniz gereken bir yer var ama o yere gitmeniz için pek çok karakterin eşyasını toplamanız gerekiyor. Bunu yaparken de mezarları filan açıyorsunuz işte. Kapalı fatality'leri, brutality'leri buradan açıyorsunuz. Bunun yanında müzikler, konsept çalışmalar, komik figürler, hediye koin'ler gibi şeyler de elde ediyorsunuz (bazı sandıklar ise bellirli koordinatlarda belirli anlarda çıkıyor, bunları da bulmaya çalışıyorsunuz). Nihayetinde 1 milyon olmasa da yeterince Koin harcayabildiğiniz bir tüketim kapısı olmuş Krypt. Ah bir de aniden çıkan örümcek, köpek veya zombiler olmasa! Sanki *Silent Hill* oynuyoruz ulen!

Online modlardan **Factions**'a gelirsek yine ilginç bir NetherRealm denemesi görüyoruz. Henüz oyunu yeni açtığınızda (online olunca) sizden bir klana üye olmanız isteniyor. Lin Kuei (Sub-Zero tayfası), White Lotus (Raiden tayfası), Special Forces (Sonya Blade tayfası), Black Dragon (Kano tayfası) ve Brotherhood of Shadow (Quan Chi tayfası) klanlarından birini seçiyorsunuz ve artık oyundaki tüm performansınızın karşılığı olan puanlar bu klanın hanesine yazılıyor. Her hafta lider klana pek çok ödül gidiyor, en güzeli de bir *-tality* olan Faction Kills. Şu anda Lin Kuei, White Lotus'u ezse de insanlar farklı seçimler yapmaya başladı. Merak etmeyin, dilediğiniz zaman klan değiştirebiliyorsunuz. Factions şu anda çok verimli çalışmasa da insanların "bir şeyler yapayım da bir karşılık bulayım" hevesini giderecek potansiyele sahip. Zamanla düzeltilip geliştirebilir bir sistem. Oyundaki her online ve offline maçınızda faction puanı aldığınız için, saçma maçlar bile o kadar çok koymuyor. Bu da şüphesiz oyunun ömrü *MK9*'a göre daha uzun olacak demek. *MK9*'da yapay zekâya karşı kaç maç attınız şöyle bir düşünün. Emin olun onun çok çok katı bir şekilde *MKX*'te o tower senin bu invasion benim koşup duracaksınız. Seviyemi maksimuma çıkarmama 5 level kalmışken (beş günde tamamlarım onu da zaten), henüz oyuna bir gram bile doyduğumu düşünmüyorum.

Bakın daha Online Rank kısmına gelmedik bile! Burası artık oyunu çözdükten sonra, gerçek insanlarla puanına kapıştığınız yer. İnsanların 500 maç yapıp 20 kere filan yenildiği yer. Her ne kadar oyun bölge kısıtlaması getirmiş olsa da Türkiye'den rakip bulma konusunda zorlanacağımızı sanmıyorum. Hem de çok sıkı rakipler denk gelebiliyor. Şu anda PC'de ciddi bir netcode sorunu bulunmuyor. 10 maçın 8'i sorunsuz geçiyor diyebilirim ama tazeleme oranında ani düşmeler yaşanabiliyor PC'niz çok iyi olsa bile. 60fps'den bir anda 15fps'ye düşüyor oyun ve sinirden Shang Tsung'a dönüşüyorsunuz! *MK9*'un da PC çıkışı sorunlu olmuştu, HighVoltage bunu hep yapıyor diye gülüyoruz ama maalesef PC oyuncuları konsol oyuncuları kadar sorunsuz başlayamadı oyuna. Çıkışından iki gün sonra 15GB'lık güncelleme geldi, şaka gibi! Elbette bunlar "hiç yoktan iyidir" ama ben yine de PC sahipleri sorunsuz bir çıkışı hak etti diye düşünüyorum. Eğer netcode konusunda iyiden kötüye sıralama nasıl diye merak ediyorsanız Xbox One > PC > PS4 şeklinde genelleyebiliriz.

MK X'İN ÖMRÜNÜ İLK AYDAN TAHMİN ETMEK MÜMKÜN DEĞİL AMA SİZE BİR SIR VEREYİM: UZUN VE MUTLU YAŞAR.





MKX'TE BAŞARILI OLMANIN SIRLARI

Bir dövüş oyununu uzun yıllar oynamak istiyorsanız şüphesiz oyunu iyi oynamalısınız ki sürekli dayak yiyerek oyundan sıkılmayın. Zaten sürekli ve uzun süre bir dövüş oyunu oynarsanız kötü oynamanız pek ala zordur ama gelin işinizi biraz kolaylaştırayım. Online Rank öncesi ve sırasında şunlara dikkat ediniz:

★ Her karakterin her stilinde iki tür kombo vardır. Birincisi çok Hit'lik, zor ve yüksek hasar veren kombolar, ikinici ise az Hit'lik, daha az hasar veren, yapması kısmen kolay kombolardır (ki bunlara BnB-Bread and Butter denir). Yola BnB'ler ile başlayın. X-Ray ile süslemeden %35 üstü hasar veren komboları adınız gibi iyi bilin (siz keşfedemiyorsanız Youtube'dan aratın). X-Ray'li veya 3 barlık kombolarınızın ise %50'den fazla hasar veriyor olmasına dikkat edin yoksa bu bir kazanç değil kayıptır.



★ Rakibinizin iyi olduğunu, uzun komboları kaçırmadığını biliyorsanız ve iki barınız varsa Break etmeyi ihmal etmeyin. Ama zaten o komboyu kesseniz bile ölmeye çok yakınsanız ve tek şansınız X-ray'li/2 barlı bir kombo yapmak ise Break'lemeyin, hasarı alın ve akabinde ilk vuruşu siz yaparak intikamınızı alın.

★ Genelde kapma çok kullanılmaz MK serilerinde ama MKX'te bu durum yok olmuş. Havadan veya yere düşen rakibi yakalamak gibi pek çok opsiyonunuz olabiliyor. İster özel kapma tuşunu, isterseniz Kare+X / X+A tuşunu kullanabilirsiniz. Korunan biri kapmanızdan kurtulamadığı gibi eğilen birini de kapamayacağınızı unutmayın.

★ Özel bir yeteneğiniz yok ise klavye ile MKX oynamak zor olacak, ekstra efor harcamanıza neden olacaktır. Ön yüzünde 6 tuşlu bir gamepad veya arcade stick işinizi biraz daha kolaylaştıracaktır.

★ Rakibinizi rahat bırakmayın. Ne kadar çok rahat bırakırsanız rakibinizin o kadar çok düşünme payı olur, ona bunu lüksü vermeyin, sürekli dürtün ama planlı dürtün. Tech roll, delayed wake-up yapıp yapmadığına dikkat.

★ Rakibi köşeye sıkıştırın. Normalde yediremeyeceğiniz pek çok hareketi rakibe köşede yedirebilirdiğinizi unutmayın. Örneğin Kung Lao ile köşede üç kere dönebilirsiniz. Veya rakibe vuracağınız aparkat sonrası, ön tarafa doğru düşecek olan rakibe bir de o taraftan vurabilirsiniz.

★ Scorpion'a karşı oynamayı öğrenin. Her daim Scorpion güçlü olmuştur, Street Fighter'daki Ryu ne ise MK'da Scorpion odur. O yüzden şikayet etmek yerine eşleşme bilginizi arttırın.

★ Glitch'leri kullanmaktan çekinmeyin. Örneğin bir input sorunu olan kolay enhanced hareket sistemini kullanın. O şudur ki: örneğin havadan bir vuruş yaptınız, hemen Kare+Üçgen+X / X+Y+A'ya basın. Siz EX hareketi yapmasanız bile karakteriniz otomatik bir EX hareket yapacaktır. Bunu yerde, bazı özel hareketler sonrası da yapabiliyorsunuz ama bir barınızı tükketiğini hatırlatayım.

★ Bol pratik yapın, frame bilginizi arttırın. 60 fps'de oynuyorsanız, 30 frame yarım saniye demektir.
Start Up: Hareketin yani animasyonun başlangıç hızıdır. Ne kadar az o kadar iyi.
Active: Hareketin rakibe değdiği ve etki ettiği süre.
Recover: Hareketin hasar verdikten sonra bitiş anına kadarki olan süre. Bu sürede savunmasız kalacağınızı bilin yani ne kadar az o kadar iyi.
*Block Adv.:*Genelde ekside olur frame sayısı, yaptığınız harekete rakip korunursa size en az ne kadar frame'lik bir hareket ile vurması gerektiğini gösterir. Eğer siz korunursanız, elinizi bloktan ne kadar erken çekeceğinizi de bilirsiniz.
Hit Adv.: Vurmuş olduğunuz hareketten sonra rakibin ne kadar sürede dengesini toplayacağını gösterir. Yüksek olması iyidir.
Cancel: Yaptığınız hareketin arkasından başka bir atak/süper atak yapma şansınızı gösterir. Sıfır ise o hareket birleşmez demek.

ANALI BABALI BÜYÜSÜN

Dövüş oyunlarının çok iyi olup olmadığı ancak zamanla anlaşılır. Zamana en çok meydan okuyan, hâlâ oynanabilen dövüş oyunu, çok iyi oyundur. Mesela bugün *Street Fighter IV* serisinden *Ultra*'nın halen en çok izlenen, en aktif oyun olmasının arkasında bu yatar. *SFV* çıktıktan sonra bile bir hayli oynayanı olacaktır *SFIV*'ün ama *Street Fighter X Tekken* öyle olmadı; büyük turnuvalarda kendisine yer bulamadığı gibi azılı hayranları dışında oynayan yok. *Ultimate MK3*'ün hâlâ sevilerek oynanmasının arkasında da bu yatar mesela... Şimdi size bundan dört yıl sonra *MKX* ne kadar oynanacak, ne kadar unutulacak kehaneti yapamam ama *MK9*'dan daha uzun ömürlü olacağını söyleyebilirim. Warner Bros'un da desteğiyle *MKX* yüksek miktarlarda para ödüllerinin dağıtılacağı arenalara gireceğinin sinyallerini verdi; e-spor ahalisinin radarına düşecek yani. Şimdiden Avrupa ve Amerika'yı ablukası altına aldı zaten. Eğer Asya'ya da sıçrarsa bu ateş, demeyin keyiflere (ki çok zordur Asya'ya *MK*'nin girmesi). Elbette yapımcılar karakterlerle, hikâye DLC'leriyle oyunu genişletecek hatta Capcom'un *SFIV*'e yaptığı gibi frame-data'lar değişecektir, karakterler yeni baştan keşfedilecektir... Ben en nihayetinde kazananın biz dövüş oyunu severler olacağını düşünüyorum. Çünkü çıkan her yeni dövüş oyunu, bir sonrakine ilham veya ibret oldu bugüne kadar ve tür sürekli kendini tazeledi. Elbette şimdi o kadar ileri gitmenin alemi yok, önümüze koyulan yemeğe odaklanalım soğumadan. Sonuçta *Mortal Kombat* sıcak yenen bir dayaktır ve dayak kan ister!

+

- Aksiyonu bol hikâye modu
- Ömür uzatan pek çok yan mod
- Oynanış teknikleri ve derinliği
- Seslendirmeler, efektler ve müzikler harika

–

- Optimizasyon sorunu yaşanması
- Netcode sorunları
- DLC satışına odaklı bir oyun tasarımı

9

SON KARAR

Ultimate MK3'ten bu yana gelmiş en iyi MK oyunu. PC'ye sorunlu çıkmasını göz ardı ederseniz, koşarak alın, etmezseniz biraz daha bekleyin.

KÜNYE

Tür: Dövüş **Yapım:** NetherRealm Studios /HighVoltage **Dağıtım:** Warner Bros / Aral **Kutulu Fiyatı:** 150 TL (PC), 240 TL (PS4, Xbox One) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dijital İndirme:** 88 TL (Playstore), 89 TL (Steam), 209 TL (PSN) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz91-mkx



OCEANHORN
Monster of the Uncharted Seas

UÇSUZ BUCAKSIZ DENİZLER BİZİ BEKLER -EREN ERYÜREKLİ


Balık tutmak ciddi bir iştir.


Evim evim, güzel evim.



+

- Hem göze hem kulağa hitap ediyor
- Keyifli, yormayan atmosfer
- PC'de Zelda stili oynanış
- Dünyası ve öyküsü ilgi çekici

−

- Yer yer kontrolden çıkan kamera
- Vasat seslendirmeler
- Çok kolay
- Sinematiklerde yetersiz karakter animasyonları

7+

SON KARAR

Açık denizlerde geçen bu tatlı maceranın rüzgarına bırakın kendinizi.

KÜNYE

- **Tür:** Bulmaca/Macera/Aksiyon
- **Yapım/Dağıtım:** Cornfox & Bros.
- **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 8+
- **Dahası İçin:** oceanhorn.blogspot.com.tr

Size küçük bir öykü anlatacağım bugün. Genç bir kahramanın nasıl olup da yedi denize bela bir canavara karşı durduğuna dair bir öykü. Küçük iyiliklerin gökyüzünde yankılanan şarkılarıyla süslü ve bir oğulun babasının ayak izlerini takip etmesi üzerine bir öykü. Bu, *Oceanhorn*'un öyküsü…

ZELDA MI ANA KARAKTER? PEKİ, LINK KİM?

Masalsı bir anlatımla bizi hemen havaya sokan *Oceanhorn*'daki *Legend of Zelda* öykünmesi (özellikle *Wind Waker* ve a *Link Between Worlds*'e) oyunun ilk anlarından itibaren gayet bariz. Zaten yapımcılar da bunu saklama gereği duymamış kesinlikle. Kırdığınız vazolardan bulduğunuz kalp parçalarına, çimlerin içinden çıkan altınlardan ilginç alet edevata kadar hemen her şey *Zelda* serisinden 'esinlenilmiş'. Ana karakterimiz olan 'evlat' ise her daim çatık kaşları ve bıçakla bile açılmayan ağzı ile böyle renkli bir macera için biraz silik bir portre çiziyor. Gerçi öykünün masalsılığı ve kurulan dünyanın hayli ilginç detaylara sahip olması dolayısıyla bu karton karakter bile çok göze batmıyor.

Oynanış olarak izometrik 3D diye tabir edebileceğim, karaktere odaklı bir kameradan ilerleyen oyun, sürekli genişleyen ve pek çok farklı adaya yayılan dünyasını sağda solda bulduğunuz notlar ve karşılaştığınız karakterlerden duyduklarınızla destekleyen ferah bir anlatıma sahip. Bilgiler kısa kısa ve okuması yormuyor. Şirin ve göze hayli doyurucu gelen görseller ise son zamanlarda fazlaca gerçekçi grafiğe boğulmuş olan bizler için temiz havaya çıkmak gibi. Efsane besteci Nobuo Uematsu'nun oyunun müziklerine verdiği desteği de ekleyince *Oceanhorn* görsel/işitsel bir ziyafete dönüşmüş.

Esasında iPad için çıkmış oyunun PC versiyonu geliştirilmiş görsellik ve hayli iyi aktarılmış kontroller ile sınıfı geçen port olmuş. Tabii tüm bu güzelliklere karşın oyun bir *Legend of Zelda* değil. Yanından geçip selam verse dahi, pek zekice bulmadığım düz bulmaca/bölüm tasarımları ve daha da kolay boss dövüşleriyle *Oceanhorn* beni biraz üzdü. Halbuki detaylı dünyası ve ilginç konusu ile çok da sevmiştim kendisini. Tabii mobil bir oyundan uyarlanmış olması buna en büyük sebep, birkaç zorluk seviyesi daha eklense iyi olabilirmiş. Aynı şekilde denizde geçen kısımlarda kayığımızın kontrolü bizde değil, bu da oyunun özgürlük hissini baltalamış doğal olarak. Elbette geliştirici ekibin, bir Nintendo kadar kaynağı ve işgücü olmadığından eleştirilerimi burada kesiyor ve kendilerini kutluyorum bu kadarını başardıkları için.

MASAL KAHRAMANIYIM!

Hazır PC'de benzeri de bulunmuyorken *Oceanhorn*'u hepinize öneriyorum arkadaşlar. Sevimli bir macera arayanlar ve Zelda serisini hiç oynamamış olanlar uçsuz bucaksız denizlerde çok güzel vakit geçirecek. Seriyi bilenlerse bu küçük maceraya nostaljik hisler ve yüzlerinde bir tebessümle kucak açacaktır.



RIDE

THAT'S NOT ALL RIDE! -ENES K.



"Olm bak ön kaldırıyor!"

Oyun dünyasındaki motosiklet maceramın PS2'ye çıkan ve **Polyphony Digital**'in yaptığı *Tourist Trophy* ile sınırlı olduğunu söylemem mümkün… "*Gran Turismo*'nun iki tekerlisi" şeklinde tanıtılmıştı ve hakikaten çok sağlam bir oyundu. Animasyonları, hız hissi, motor çeşitliliği filan hakikaten şahaneydi ama çok satmayınca devamı gelmemişti. Ondan sonra bayrağı devralmaya çalışan ve -*Ride*'ın da yapımcısı Milestone'un yaptığı- *MotoGP* serisi de senelerdir şans vermeme rağmen pek de haz vermedi.

Gerçek hayattaki motosiklet maceram sorarsanız, o da birinin mobilet sürerken arkasına binip sarılmamdan ibaret. Sonra beni bir yerde bıraktı, kendi devam etti…

RIDERS ON THE STORM

MotoGP serisinin yapımcısı Milestone, seriden yeterli parayı kazanmıyor olacak ki bir yan oyunla ortamı neşelendirmek istemiş. Açıkçası başta irtifa kaybettikleri için isim değiştirdikleri kanaatindeydim ancak bu yazıyı yazmadan bir süre önce *MotoGP 15*'i de duyurmaları meselenin özünün para olduğunu gösteriyor. Zira bu oyunda *MotoGP*'de olmayan pek de bir şey yok…

Öncelikle oyunun sürüş mekaniklerinde ciddi bir olmamışlık hissi var arkadaşlar… Yani nasıl anlatayım… Hani yıllar önce NES'te oynadığımız bir yarış oyunu vardı; Formula 1 aracına benzer kırmızı bir araçla zamana karşı yarışırdık… Orada hep biz yolda gitmiyormuşuz da, yol bize geliyormuş gibi bir hissiyata kapılırdık hani… Heh işte, *Ride*'da da bu nostaljik hisse kapıldım diyebilirim. Sanki motosiklet bizim tepkilerimizle ilintisiz bir şekilde sağa sola yalpa yapıyor da, yol ve ağaçlar da üstümüze üstümüze geliyor gibi… Bu hisse kapılmanın bir sebebi animasyonların güdüklüğü ise diğer sebebi de çevre grafiklerinin, motor ve sürücünün grafik kalitesine oranla felaket olması… Adamlar bir ağaç tasarlamışlar azizim, ben diyeyim 3, siz deyin 5 poligon…

Türkçe! Evet, Türkçe desteğinden bahsederek ortamı biraz yumuşatabiliriz. Oyun tepeden tırnağa ve hiç beklemediğim kadar hummalı ve hatasız bir biçimde Türkçeye çevrilmiş. Oyun modlarını anlatan ve eğitim bölümlerinin seslendirmesini yapan abi de keza profesyonel bir iş çıkarmış. Oyun modları demişken, kariyer modu, tekli yarışlar ve çok oyunculu mod hakkında size söyleyebileceğim pek de özel bir şey yok. Her zamanki gibi kariyer modu çeşitli araç sınıflarına ayrılıyor ve seviye atladıkça daha sağlam motorlarla (bu sayfada bir yerlerde bir Kawasaki Ninja olsa gerek) daha kelle yarışlara giriyoruz.

KILLER ON THE ROAD

Oyunun hoşuma giden ve birbiriyle güzel bağlanmış iki yönünden bahsetmek istiyorum: Modifikasyon ve sürüş dinamiklerinin özelleştirilebilmesi… Her ne kadar oynanış bahsettiğim üzere keyifsiz ve güdük olsa da, motorunuzu yeterince modifiye etmeden, motorun dinamikleriyle oynamanız ve kendinize göre ayarlamanız mümkün olmuyor. Örneğin şanzıman modifikasyonu yapmadan, vitesle ilgili herhangi bir sürüş dinamiği değişimine gidemiyorsunuz. Modifikasyonun (hız ve kontrol dışında) oynanışı etkilemesi fikri gayet güzel…

Velhasıl, *Ride* yukarıda bahsettiğim güzel fikrin altını hiçbir şekilde dolduramayan bir oyun… "Motor yarışı!!! Motor yarışı istiyorum!" minvalinde bir açlık çekmiyorsanız, vakit ve para ayırmanız için bir sebep göremiyorum. Tutkunuz sadece yarış oyunlarınaysa, bu aralar öyle güzel alternatifler var ki saymakla bitmez. 5'in yanındaki artıyı da Türkçe dil desteğiyle aldığını belirteyim.

RIDE OYNARKEN BİR YARIŞ İÇİNDE OLDUĞUNUZA KENDİNİZİ İKNA ETMENİZ GEREKİYOR, ÇÜNKÜ OYUN SİZE SADECE YOL VE MOTOR VERİYOR



Ayna sürekli gökyüzünü gösteriyor...





+
- Sazlı sözlü Türkçe dil desteği
- 100'den fazla motor ve motorlar hakkında verilen bilgiler
- Split-screen desteği

−
- Berbat çevre grafikleri
- 'Gerçek' bir kask kamerası yok
- Kötü sürüş mekanikleri
- Oyun bug'dan geçilmiyor
- Verdiği hissiyat olarak tatsız tuzsuz bir oyun

5

SON KARAR

Motor oyunları için ölüp bitiyorsanız zaten pek bir alternatifiniz yok. O zümreden değilseniz, ben sizin yerinize de oynamış oldum.

KÜNYE
Tür: Yarış / Simülasyon **Yapım:** Milestone S.R.L **Dağıtım:** Milestone S.R.L **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 65TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-ride

SHELTER 2

KÖMÜR, HARDAL VE DESTAN ANISINA -EREN ERYÜREKLİ



İnsanoğlu olarak doğayı tanıma ve anlama isteğimiz hiç bitmedi ve bu harikulade gizem bizi hep cezbetti. İster nerden geldiğimiz olsun, ister okyanusun dibinde yaşayan bir balığın neyle beslendiği olsun 'yaşam' ve onun var ettikleri bize hep yakındı. *Shelter 2* işte bu yakınlığı annelik dürtüsü gibi hayvanlarla ortak paylaştığımız çok temel bir noktadan anlatmaya çalışıyor.

DOĞANIN KALBİNDE

Oyunumuz sade, neredeyse yazısız bir formatta akıyor. Kafa yoran eğitim bölümleri, uzun senaryo sahneleri filan yok. Hamile bir vaşağı kontrol ettiğimiz oyuna kurtlardan kaçtığımız bir bölümle giriş yapıyoruz ve doğanın kendi içindeki dengelerine birinci elden şahit oluyoruz. "*Güçlü olan hayatta kalır*" düşüncesi *Shelter 2*'nin içine sinmiş ve tüm mekanikler de bunun üzerine kurulu. Karanlık giriş bölümünden sonra mistik ve masalsı bir atmosfere bürünüyor ortam ve çok geçmeden tatlı mı tatlı dört yavrunuz doğuyor. Yegâne amacımız ise bu ufaklıkları erişkinliğe ulaşana kadar hayatta tutmak. Eğer benim gibi ilk seferde yavrulara isim verdiyseniz, anında duygusal bir bağınız oluşuyor onlarla ve bir ebeveyn olmanın getirdiği ağır sorumluluk duygusu omuzlarınıza çöküyor, karakteriniz bir vaşak olsa bile.

MASALLAR GERÇEKTİR

Az önce bahsettiğim masalsı atmosfer özellikle kartondan kesip yapıştırılmış hissi uyandıran sanatsal grafiklerde hissediliyor. Oldukça stilize olan dünya tasarımı avlanıp, mevsimlerin geçişine şahit olabileceğiniz geniş alanlardan oluşuyor. Vaşaklar genelde bulundukları ekosistemin ortalarında bir yerde olduklarından tavşanlar, geyikler ve kemirgenler sizin avınız iken, siz de kurtlara av olmamak için çabalıyorsunuz. Yavrular özellikle küçükken sürekli açlar ve sıklıkla beslenmeleri gerekli. Tavşanlar menüdeki ana yemek ve yakalamak zor. Oyunda bir stamina barınız mevcut ve koşarken hızla azalıyor, yani avınıza hangi mesafeye kadar yaklaşıp ne zaman koşmaya başlayacağınız önem kazanıyor. Örneğin yavrulardan çok uzaklaşırsanız bazen kaybolabiliyorlar ve açlık sınırına gelen bir yavruya yemek yetiştirmeye çalışmak inanın bir oyunda yaşadığım en stresli durumlardan biri oldu. Ki yetiştiremezseniz az önceye kadar size şirinlikler yapan bu minik, yürek parçalayan bir sesle ölüveriyor ve geri gelmiyor. O andaki kalp kırıklığını tarif etmem imkânsız ve ilk oyunumda üç yavrumun ölümünü acıyla anımsıyorum, isimleri başlıkta yer alıyor. Tabii yavrular büyüyor ve zamanı geldiğinde gururla karışık bir hüzün duyuyorsunuz sizi terk ettiklerinde. Arkalarına bakmadan öylece gidiyorlar ve siz onları izliyorsunuz uzaklarda kaybolana dek.

YAŞAM HER ZAMAN YOLUNU BULUR

Oyun çok kısa. Bitirmeniz 1,5 saat sürer, belki 2. Olsun varsın. Nice saatlik oyunlarda şurada yaşadığım duyguları tatmadım. Keşke kontroller biraz daha iyi ve yapabildiklerimiz fazla olsaydı, fakat soy ağacı özelliği ile tekrar oynanabilirlik fazla. Önceki oyundan hayatta kalan yavrular ile yeni bir hikâye yaratıyorsunuz ve oyun her oynayışta farklı bir gidişat tutturmayı başarıyor. Su akar, tavşan kaçar, yavrular büyür, hayat devam eder… Sonsuza dek.

BEYAZ DİŞ'TEN SHELTER'A

Jack London'ın ölümsüz eseri Beyaz Diş'i ilk okuduğumda henüz çocuktum fakat doğanın kendine has dengesinde zayıf olanın kaderinin ölüm olduğu anlamıştım. Kitaba adını veren vahşi kurt Beyaz Diş'in babası bir vaşak tarafından öldürülüyor, buna karşılık vaşağın yavruları da onun annesi tarafından telef ediliyordu. Anne kurt ve vaşağın kavgasından ise sağ çıkan olmayınca Beyaz Diş'in vahşi hayattan ehlileşmeye giden serüveni başlıyordu. Shelter 2'nin romanla direkt bir bağlantısı olmasa da işin diğer tarafından bir bakış açısı yaratması ile hem kitabın tadını biraz veriyor, hem de aralarında 100 yıldan fazla olan iki sanat eserini bağdaştırıyor. Okumadıysanız da bu klasiği es geçmeyin derim son olarak.



+

- Güçlü sanat yönetimi.
- Her seferinde farklı oyun deneyimi
- Soy ağacı sistemi
- Müzikler!
- Oyuncu ile kurduğu özel bağ

−

- Kontroller biraz odunumsu
- Oyun ÇOK kısa.
- Oynanış biraz sığ
- Yer yer düşen performans
- Saçma buglar

6+

SON KARAR

Annelik duygusu üzerine kısa ama çarpıcı bir bakış.





KÜNYE

- **Tür:** Keşif/Hayatta Kalma
- **Yapım:** Might and Delight
- **Dağıtım:** Might and Delight
- **Dijital İndirme:** 24 TL
- **Yaş Sınırı:** 9+
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz90-shelter2



DARK SOULS 2 SCHOLAR OF THE FIRST SIN

MEZARLAR YENİDEN ŞENLENİYOR

-EREN ERYÜREKLİ





Şeklimle, mekânımla Sauron'a rakibim.

İPUCU

- Sabır en büyük erdemdir, gerçekten!
- Her ne kadar kılıç/kalkan ikilisi ile başlamak avantajlı olsa da büyücüleri de hafife almayın.
- Bildiğiniz tüm düşman pozisyonlarını unutun.
- Boss'lara giderken 'adam' olun (humanity kullanın), muhakkak yancı çağırın.
- Rastgele istilacılar güzel ruh düşürüyor, ölmeden öldürmeye bakın.
- Eğer karşınıza ne çıkacağını kestiremiyorsanız geri dönün ve ruhlarınızı harcayın.
- Adaptation dirençlerinizi bir hayli güçlendiriyor, puan verirken acımayın.
- Eğer düşmanlar bittiyse ve istediğiniz eşya düşmediyse Bonfire Ascetic kullanın.
- Silahları geliştirmeden önce bonus değerlerini mutlaka gözden geçirin.



+

- Daha sağlam bir atmosfer
- Zorluk artarken ödüller çoğalmış
- Yeni düşmanlar ve yerleştirmeler gayet tadında
- Daha seri ilerlenebiliyor, sıkmıyor
- Bütün DLC'leri kapsaması

–

- ... Ama onları önceden oynayanlar için fazla yeni içerik yok
- Özellikle konsollarda çok pahalı PC'de daha ucuz, ama yine de pahalı
- Multiplayer kitlesinin ikiye bölünmesi çoğunluğu kızdıracak

8+

SON KARAR

Kimilerine para tuzağı gibi görünse de hala taş gibi Dark Souls, baştan oynatır.

KÜNYE

Tür: Aksiyon/ RYO/ Macera **Yapım:** From Software **Dağıtım:** Bandai Namco / Aral **Kutulu Fiyatı:** 240 TL (PS4, XOne) **Dijital İndirme:** 59 TL (Steam), 254 TL (PSN), 250 TL (Xbox) **Yaş Sınırı:** 13+ **Dahası İçin:** darksoulsii.com/

Dark Souls 2 hakkında tam da yazıp çizecek bir şey kalmadı derken ortaya çıkıverdi *SOTFS* (kısaltması bile uzun). Ben de oyunun normal haline 150 küsur saatimi vermiş (ve o kayıtları formatta uçmuş) yaralı bir yazar olarak yumruğumu masaya vurup dedim ki; "ben incelerim bunu!" Tabii yumruk dediğim masaya hafif bir pat pattan ibaretti, ama istenen etkiyi yaratmış olacak ki oyunun bu cilalı taş versiyonunu incelemek nihayetinde bana kaldı. Siz de "*Bloodborne* yetmedi, biraz daha ölmek istiyorum!" diyenlerdenseniz bu yeni hali ile *Dark Souls 2* tam da aradığınız oyun olabilir.

ABİ BURADA BÖYLE Bİ ADAM YOKTU YAAAA...

Evet, oyun boyunca en çok söyleyeceğiniz cümle bu olacak. İki ileri bir geri tekniğiyle oynandığı için mekânları ve düşman yerleşimlerini ezberleyerek çözdüğünüz sorunlarınızın maalesef katlanarak büyüdüğünü göreceksiniz. Örneğin başlardaki **"Heide's Tower of Flame"** mekânındaki yeni yerleştirmeler bölgeyi bir anda farm cennetine çevirirken diğer yandan ortamdaki stres katsayısını yükseltmiş. Bunun haricinde bazı yerler artık daha kalabalık ve NPC istilacılar da daha sık çıkıyor. Kısacası daha zorlaştırılmış bir *Dark Souls 2* ile karşı karşıyayız. Bu zorluk artışı topladığınız ruhların miktarları ve önemli eşyaların daha kolay yerlere konulması ile dengelenmeye çalışılmış. Ayrıca bazı boss'ların can puanları da hayli düşürülmüş. Örneğin başlıca eziyetlerimizden biri olan Smelter Demon'ı bu sefer sadece iki denemede kesebildim. Seviye atlamak da daha kolay, eğer fazla ruh kaybetmezseniz 18-20 saatte lvl 100 olabiliyorsunuz, ayrıca yaptığınız puan dağılımları da eskisinden daha etkili. Nihayetinde oyunu tekrardan oynayanlar için hızlı bir ilerleyiş sağlanmış ve oyun çok daha eğlenceli hale gelmiş.

GÖRMEYELİ PEK BİR GÜZELLEŞMİŞSİN

Tabii iş bununla bitmiyor, oyunun PS4 ve Xbox One'daki en büyük kozu olan Direct X11 desteği oyuna taze bir nefes üflemiş resmen. Benim oynadığım PC versiyonu bölümleri daha hızlı yüklüyor, çok daha istikrarlı bir kare oranıyla çalışıyor ve çok daha iyi görünüyordu. Özellikle karanlık alanlardaki çamurumsu grilik, yerini bol kontrastlı keskin gölgelere ve zifiri karanlığa bırakmış. Yani meşalesiz ilerlemeye çalışanlara kolaylıklar diliyorum. Hatta meşaleler nihayet hak ettiği öneme kavuşmuş ve safi ışık kaynağı olmanın ötesinde bazı yaratıkları korkutup kaçırabildikleri için işinizi bir nebze kolaylaştırıyor. Yeni ışıklandırmalar ve elden geçirilmiş görsellik oyunu çok daha albenili kılarken sizi *Dark Souls* dünyasına daha bir sokuyor. Gördüğüm tek eksi çoklu oyuncu modunun DirectX 9 ve 11 olarak ayrılmış olması, yani elinizde hangi sürüm varsa sadece onun sunucularına bağlanabiliyorsunuz, oyuncu kitlesini böldüğü için nahoş bir durum açıkçası.

PEKİ, ALALIM MI YANİ?

İlk kez oynayacaklar bir an bile düşünmeden gidip bu paketi edinsinler. Normal oyunu bitirmiş ama DLC'leri oynamamış olanlar da rahatlıkla alabilir, sizin için de çok fazla yenilik mevcut. Bir de tüm bunları oynamış olanlar var ki onlar için de Steam'de %40'lık bir indirim mevcut yani ortalama bir akşam yemeği parasına oyunu güncelleyebilirsiniz. Zira bir sürü yenilik ve güzellik içeren bu derli toplu *Dark Souls 2* paketi uğruna, yüzlerce kez daha ölmeye değer.

HOMEWORLD REMASTERED COLLECTION

SOLDA GÜNEŞ YÜKSELİYORDU, UZAYA GİDERKEN

-ARES AYBAR

Uzay deyince aklınıza ne geliyor? Önce her şey toz ve gaz bulutuydu. Daha sonra bu gaz ve tozla sıkışarak *bum* oldu ve sonra hızlı bir şekilde etrafa saçılmaya başladı. İşte o anda da o element ile bu element bir araya gelmeye ve bir şeyler oluşmaya başladı. Efendime söyleyeyim, Higgs Bozonu, kütle çekim kuvveti, kuantum hedesi. Şimdi size burada süpernova, kızıl gezegen, beyaz dev, pamuk prenses ve yedi cüceler gibi bilimsel kavramlardan söz ederek kafanızı karıştırmak istemiyorum. Zaten bu şekilde geniş zamanlı cümleler ile konuştuğumda başta eşim olmak üzere bana gıcık kapıldığını biliyorum. Her ne kadar fizikçi kimliğimi göz ardı edemesem de uzay kavramı üzerine düşündüğümde aklıma sadece ışık kirliliğinin olmadığı bir gecede gökyüzüne bakmak geliyor. Tam o an, belki de milyonlarca ışık yılı ötede uzayın derinliğinde başka bir yerde benim gibi düşünen herhangi bir canlıya selam olsun diyerek süzüyorum karanlık içindeki tatlı yıldızları. Ay tanrıçası Selena'ya saygılarımı sunarken kayan yıldız ile birlikte dilek tutarak dalıp gidiyorum uzaklara.

Son zamanlarda hayatımda farklı yenilikler var. Yapmadığım bir aksiyon, sevmediğim bir sebze yemeği gibi çeşitli mini adımlarla aksi tek düzeliğimden kurtulmaya çalışıyorum. Oyungezer'in katkısı ile de "uzay" temalı oyun dünyasında boğulmama ramak kaldı! Buradan yetkililere sesleniyorum (Şaka şaka, ne olsa yazarım abi).

> ESKİLERDEN GELEN, ZOR OLDUĞU BİLİNEN BİR OYUNUN TADI MODERN GRAFİKLERLE DAHA DA FAZLA ÇIKIYORMUŞ.

YİNE Mİ UZAY?

Karşımda yine oynamadığım uzay temalı strateji oyunu vardı. *Homeworld* serisi ile ilk tanışmam yeniden yapım olan bu paket ile oldu ancak yaptığım kısa internet araştırmasından ve oyunun fanatiği bir arkadaşımdan aldığım geribildirimlere göre seri hayranlarını üzecek herhangi bir negatif durum söz konusu değil diyebilirim. Bu seri ile ilk defa karşılaşacaklar için ise güzel bir başlangıç, hatta belki de bu konuda en iyisi olduğunu iddia ediyorum. Ben eskiyi filan bilmem, bu serinin ilk oyunu çıktığında 11 yaşında olduğumu ve dolayısıyla *Homeworld* gibi strateji oyunlarına kafa yormak yerine önümüze gelene bin tekme mantığına sahip aksiyon dolu "dövüşmeli" oyunları sevdiğimi düşünürsek gayet normal.

Üzerine konuştuğumuz *Homeworld Remastered Collection* (HRC), (adı üstünde) serinin eski oyunlarının yeniden yapımı. İşte tam bu noktada belki de en sonda söylemem gereken şeyi şimdi söylüyorum: Uzay temalı gerçek zamanlı strateji türünde oynadığım en iyi oyun bu arkadaş!

BENİM İÇİN KÜÇÜK...

Hemen "tutorial" bölümüne balıklama dalıyorum ve daha orada gördüğüm grafikler ve oyun mantığı ile gönlümü kazanmayı başarıyor *HRC*. İlk çıktığında uzayda 3. boyuta geçen mekanikleri ile farklı bir deneyim sunan *Homeworld* işte tam da o noktadan vuruyor beni. Oyun üzerine bilgisi olanlar tabii ki bu temel özelliğe benden çok

EKSİK HALKA

Homeworld Cataclysm oyununun neden yenilenmiş versiyonu bu pakette yer almıyor diye merak ediyorsanız, artık sakinleşebilirsiniz. Bunun oldukça ilginç bir nedeni var. İlk başta haberlerini okuduğumda çok şaşırmıştım ama demek ki bunun gibi hatalar bana özgü değilmiş. Gearbox bu oyunun da yenilenmiş versiyonunu yapmayı istediklerini ancak Cataclysm'e ait kaynak kodunu bulamadıklarını söylemiş. Kim bilir belki kısa bir süre içerisinde yastık altında, kırlent köşesinde bulurlar da, seriye yeni bir soluk gelir.





Gemilerimden birini bir şeyler içmeye çıkarıp onu daha yakından tanımaya başladığım zamanlar işte.







Burada da üçüncü boyutla sınavında ben.

daha aşinadır, biliyorum. Ancak benim gibi ilk defa karşılaşan biri için oldukça heyecan verici bir durumdu. Uzayda x ve y düzleminde şov yapan usta stratejistlerin hayal dünyasında yeni bir "boyut" açmaktı bu. Oldukça bilgilendirici bu bölümün kısa olmasına hem üzüldüm hem de sevindim. Üzüldüm çünkü benim gibi uzay mantığına alışkın olmayanlar için gerekliydi. Sevindim çünkü hikâye modundan oyuna giriş yapabilecektim. Hikâye modu dışında henüz betada olan çevrimiçi bölümü ve bilgisayara karşı oynadığımız maçlar pek de ilgimi çekmedi. Bildiğimiz genel oyun modları işte, peh!

Tam bu noktada grafikler ile ilgili birkaç yorumda bulunmak istiyorum kendi oyun inceleme çizgimin dışına çıkarak. Oyunculuk kavramında para ile en fazla doğru orantılı olduğu için en masum olmayan şey grafik muhabbetidir bana göre (Bundan güzel bir dosya konusu çıkar sanki!). Sistem gereksinimleri olarak çok da yardımsever davranmamasına rağmen emektar bilgisayarımda bile kasmadan çalışan *HRC* beni şaşırttı. Tatlı grafikleri ve kullanılan renk paleti hoşuma gitti. Ses ve seslendirmelerinin de atmosfere uyum sağladığını söyleyebilirim. Ben bile kendimi uzayda hissedip gaza gelmişsem **Gearbox** bazı şeyleri doğru yapmış sanki.

Klasik kaynak toplama, birim üretme ve teknoloji geliştirme üçgeni ile birlikte gerçek anlamda güzel işlenmiş hikâyesi ile can alıcı bir oyun var karşımda. Topladığımız kaynaklar ile yeni birimler üretip bunları geliştiriyor, uzayda yeni yerler keşfediyor, düşmanların uzay gemilerini patlatıyor ya da ele geçiriyoruz. Her şey bir yana klasik bir strateji oyunu gibi görünen *HRC*'ye göz atmalı mıyım sorusuna cevap arıyorsanız, tek yapmanız gereken oyunun ilk bölümünün başlangıç videosunu izlemek olsun. Bu yazıymış, herhangi başka incelemeymiş, bilmem ne sitesindeki puanlamaymış; o video sonrasında hiçbirinin bir anlamı kalmıyor. Kendini baltalayan (amatör) (*ama dürüst –Sarp*) yazar konumuna düştüğümün farkındayım. Düşünün ki o derecede güzel, farklı ve gaza getirici bir oyun.



İNSANLIK İÇİN BÜYÜK BİR ADIM

"Binlerce yıllık geçmişe sahip Kushan imparatorluğu; klan savaşları, sefalet ve belirsiz bir geleceğin hakim olduğu kurak gezegen Kharak'ta can çekişmeye devam ettiği sırada uydular tarafından bulunan devasa bir uzaygemisi her şeyi değiştirecektir. Burada bulunan bilgiler (ki bu konu üzerine bilerek bilgi vermiyorum) bir umut ışığı mıdır, yoksa yeni kötülüklere doğru adımlarımızı hızlandırırken yaşadığımız kısa vadeli mutluluk illüzyonu mudur bilinmez ama bizi olabildiğince uzun bir yolculuğa çıkaracaktır. Yeni düşmanlar ile karşılaşacak, müttefikler kurmaya çalışacak, her şeyi bir kenara bırakıp sonsuz huzura kavuşma hayalini gerçekleştirmeye en yakın olduğumuz nokta olarak gözümüzde canlandırdığımız yeni evimize doğru yorucu ve çetrefilli bir yolda ilerleyeceğiz. *Homeworld 1 Remastered* ile bir noktaya varan yolculuğumuza *Homeworld 2 Remastered* ile kaldığımız yerden devam edecek ve yeni maceralara yelken açacağız."

İlk oyunun ilk görevinde bu düşünce ile gaza gelişim ve hikâyenin beni bağlamasından sonra çok da bir şey anlatmamalıyım dedim kendi kendime. Bazı oyunlar/oyuncular vardır, oynayana kadar hikâyeden bihaber olmak daha iyidir, heyecan kat sayısını ve oyunda geçen zamanın kalitesini arttırır ya; işte bu da ondan, ta kendisi.

Önceki paragrafı okuduğunuzda fark etmişsinizdir, evet *HRC* bir adet oyun içermiyor. 2 oyunun da hem klasik versiyonları hem de yenilenmiş hallerine erişebiliyoruz. Genel olarak internette mini şikayetlere maruz kalan birkaç mekanik değişiklik ve benim çok hoşuma gitmesine rağmen ses/seslendirmeleri beğenmeyen dinozor oyuncuları mutlu edecek bir ayrıntı bu. Ben direkt olarak cilalanmış oyundan başladım. Tabii ki bu konuda seçim sizin ancak strateji türüne boş değilseniz, karşınızda sizi saracak bir oyun var. Hem de öyle bir saracak ki baharı atlayıp yaza balıklama daldığımız şu dönemde havalar kötü olsun, yağmur yağsın, kar nedeniyle yollar tıkansın ki biz de kahvemiz ile birlikte bilgisayar başında uzun geceler geçirelim diyeceksiniz.

İşte tam o zaman gökyüzüne bakın, yalnız olmadığınızı düşünün. Ne dünyada, ne uzayda...

+

- İyileştirilmiş grafikler
- Sade arayüz
- Harika tek kişilik mod

−

- Bir süre sonra karmaşıklaşıyor
- 3 boyut her babayiğidin harcı değil

8+

SON KARAR

3 boyutlu mükemmellik.

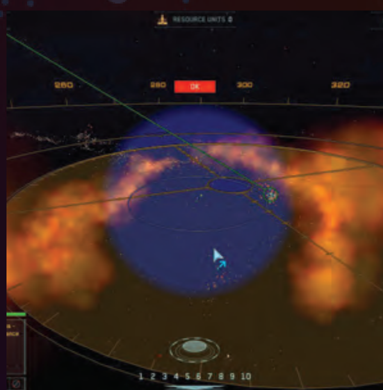
KÜNYE

- **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji
- **Yapım:** Gearbox Software
- **Dağıtım:** Gearbox Software
- **Dijital İndirme:** 55 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 7+
- **Dahası İçin:** homeworldremastered.com



Görsel anlamda yenilenmiş bir Homeworld canavar gibiymiş, kimse laf etmesin.








Aracı raydan çıkarmak sizi endişelendirmesin. Bazen tam da yapmanız gereken o oluyor.


Bir üstteki vagon patlayıcıya sahipken bu görseldeki iticilerle donatılmış.

SCREAMRIDE

BİRAZ KUR, BİRAZ BOZ -SARP KÜRKCÜ

İncelemeye geçmeden önce ofiste *Screamride*'ın bölümlerine bakıyorum bir kez daha. Sinan geldi yanıma, benim yokluğumda bir bölüm denedi hatta. "*Kaç vereceksin*" diye sordu, "*Yüksek değil ama düşük de değil*" diye bir cevap verdim. "*Oyunlarda bir şeyleri yıkmak zevklidir hep*" dedi o da kararsız olduğumu zannedip. "*Evet öyle, ama olayı yanında paylaşacak birileri olduğu zaman*" dedim. O da kafa salladı, ardından sonlara doğru bir haritada ortalığı yıkmaya (ve bu süreçte gülmeye) başladık biz de.

Screamride, hem bir şeyler yapma hem de yaptıklarınızı yıkma oyunu. *Rollercoaster Tycoon*'u hatırlatırcasına hız treni kullandığımız oyun modu sadece bir başlangıç. Çünkü toplamda üç farklı moda ev sahipliği yapıyor oyun. *ScreamRider* hız trenini dengeli bir şekilde kullandığınız oyun moduyken *Engineer* verilen görevler doğrultusunda tren raylarını tamamlamanızı istiyor sizden. Ama en eğlencelisi, tabii ki bir şeyleri yıktığınız *Demolition Expert* modu.

İNSANCIKLAR UÇUŞURKEN

Üç oyun modu da aslında aynı amaca hizmet ediyor. 2050 yılında eğlenceyi uçlarda arayan insanları mutlu etmeyi görev edinen ScreamWorks, bizi işe alıyor. Biz de becerilerimizi kanıtlıyoruz. Her oyun modunda altı kademe, her kademenin içinde de farklı sayıda bölüm var. Her bölümde sağlam bir puan tutturmamız lazım ki, o altı kademede bir sonrakini açabilelim.

Engineer, belki de oyunun en sıkıcı kısmı, çünkü yarım bırakılan tren raylarını tamamlamak pek de yaratıcı hissettirmiyor. ScreamRider başlarda eğlencelik gibi gelse de sonrasında tam bir dikkat ve strateji oyununa dönüyor. Ciddileşiyor yani. Nerede turbo basacağınızı, nerede hızlanıp nerede frenleyeceğinizi düşünmeniz gerekli. Bu konuda takdiri hak ediyor.

Demolition Expert ise bir şeyler yıkma kısmı ve çok zevkli. Bazen bir fırlatıcı kol, bazen de hız treni vagonu kullandığınız bölümler saç baş yoldurabiliyor. Çünkü mesafe, hız, kabin seçimi gibi konulara dikkat etmelisiniz. Ama zor bir hedefi vurduğunuzda gelen başarı, güzel hissettiriyor.

İçerik deseniz, kendi içinde gelen onca bölümün yanında doyurucu bir Sandbox modu var. Senaryoyu oynarken adım adım parçalar açıyorsunuz, o parçalar işte Sandbox'ta kullanılıyor. Engineer'ı kıskandırırcasına Sandbox çok özgür. Sıfırdan inşa ettiğiniz harita çok keyifli ihtimallere gebe oluyor. Kendi içeriğinizden sıkılırsanız paylaşılan içerikleri kullanabiliyorsunuz. Çünkü yaratılan bölümler paylaşılabiliyor. Başkalarının işlerini de deneyebiliyorsunuz.

KONDÜKTÖR! HIIZ!

Screamride'ın eleştirebileceğim iki yanı var. Bunlardan ilki, hafif performans sorunları. Özellikle binalar yıkılırken (ki diyorum ya, çok zevkli bu kısmı) eğer yakın markajdan seyrediyorsanız hafif takılmalar olabiliyor. Ama en çok yıkılan binalar yeniden inşa edilirken belli oluyor bu. Demolition Expert'te bölümü yeniden başlatınca ya da ScreamRider'da raydan çıktığınız bir hamleyi geri topladığınızda görüyorsunuz bu inşayı. Xbox 360'ta denemedim oyunu ama çekiniyorum performansından.

KISA ATIŞ

Yıkım anlarınızda uzağa ulaşamıyorsanız iki yardımcınız var. Biri trambolin, kabininizi parçalamadan yükseklere ulaştırabiliyor. Diğeri ise manyetik bir fırlatıcı. Aracınızı levhasına denk getirirseniz hedef alıp kabini fırlatabilirsiniz. Ama dikkat, her aracın ağırlığı farklı. O nedenle düşüş eğrisi de değişiyor.

Diğer konu ise eğlence faktörünün yanınızda birisinin olmasıyla katlanması. İncelemeye Serpil'le başladık. Yan yana, sohbet edip gülerek oynadık. Gerek şapşal mizahı, gerekse bizim hatalarımızla bolca malzeme çıktı. Ama Serpil kalkıp gidince iş biraz hırsa döndü. Seyircilerim yine vardı ama oynamayan insana çok bir şey ifade etmiyor *Screamride*'ın başarıları. Tabii bu çağda videoyu çekip sosyal medyaya atma ve alkış toplama şansı var, bu şekilde oyunun bu dezavantajını bertaraf edebilirsiniz. Ben fiziksel insan ve yakınlık arayan bir ruhu yaşlı olduğumdan, videolar paklamıyor beni.

Keşke bu kadar pahalı olmasaydı diyor, *Screamride*'ı Xbox One'ın sessiz ama eğlenceli neferi olarak taçlandırıyorum. Bari gideyim de, kaç denemedir yıkamadığın enerji kalkanı arkasındaki binalardan birisine bulaşayım ben.

+

- Şapşal karakterleri
- Kimi zaman zorlaşabilmesi
- Sandbox modu şahane

–

- Hafif performans sorunları
- Robot kadının sesi sıkıyor

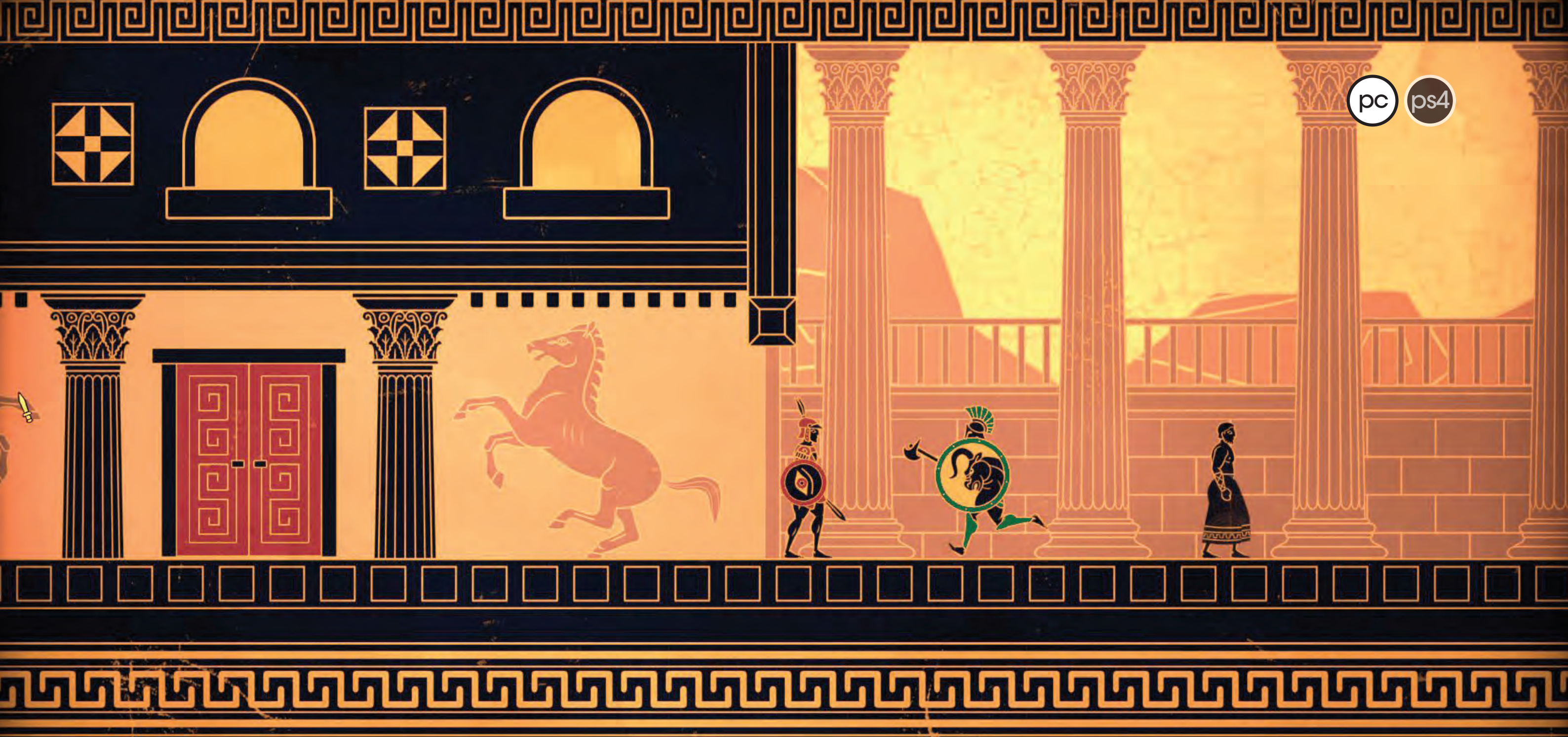
7+

SON KARAR

Yanınızda +1'iniz varken oyunun notu bu, ama yokken o artıyı silin.

KÜNYE

Tür: Bulmaca / Simülasyon **Yapım:** Frontier **Dağıtım:** Microsoft **Dijital İndirme:** 110 TL (XOne), 64 TL (X360)
Yaş Sınırı: 10+ **Dahası İçin:** xbox.com/tr-TR/games/screamride



APOTHEON

NEYSE Kİ ARTIK ÇİPRAS VAR!

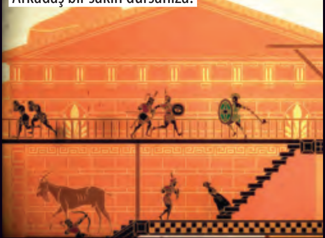
-POZAN ERTEN

Yunan halkının tanrılardan çektiğini başka hiçbir toplum hiçbir mitolojide çekmemiştir arkadaş. Zeus'un canı bir şeylere sıkılır, kafasına göre halkın canına okur. Oğlunun kafası değil sadece kasları çalışır. Ares'in canı sıkılır, istediği yerden iki bomba fırlatıp savaş çıkarır. Hades diğer tanrılarla türlü işler çevirir, olan yine halka olur. Olimpos'un ısınma masrafları desen zaten milyonlarca altın, bunu çıkarmak için köle gibi çalışıp durur halk. Mitoloji de olsa insan bu insanların çektikleri karşısında üzülmeden edemiyor doğrusu. Bugünlerde Çipras komşu ülkeyi içinde bulunduğu kötü durumdan kurtarmak için kolları sıvamışken, mitolojik çağlarda ise Kratos ya da elimizdeki oyunda yönettiğimiz **Nikandreos** gibi cesur karakterler yukarıda bahsettiğimiz tanrılara meydan okuyarak halkın umudu olmuşlardı. *God of War* serisinde Kratos'u bolca yönettik, sırada Nikandreos'un gücünü tanrılara karşı test edeceğimiz bağımsız oyun *Apotheon* var.

OLİMPOS USULÜ ACIMASIZLIK

Tanrılar için sıradan zulüm zamanlarından biridir. Zeus yine bir şeylere kızmış ve bütün tanrılara ölümlüler ile ilgilenmek konusunda yasak koymuştur. Apollo gökyüzü ile, Poseidon denizler ile, Hades ölüm ile ilgilenmezken Yunanistan toprakları kaosa sürüklenmiştir. Bu karmaşadan ve çaresizlikten fırsat bulan hem iç hem de dış mihraklar ülkeyi talan etmeye başlar. Kahramanımız Nikandreos ise bu savaş ortamında bir anda tanrılara hesap sorma kafasına girerek Olimpos'a tırmanmaya ve bütün tanrılar ile tek tek kozlarını paylaşmaya başlar. Bu büyük macera ile karşımıza çıkan *Apotheon*, son derece stilize görsel tasarımı, 2D oynanışı ve açık dünya diyebileceğimiz mekanikleri ile özel bir oyun olmaya çabalıyor ve bunu başarıyor da.

Arkadaş bir sakin dursanıza!



Oyunun görsel diline hayran kalmamak imkânsız. Antik dönem Yunan çömlekleri üzerinde bulunan motiflerden esinlenerek tasarlanan *Apotheon*, özellikle renk paleti ve bu görsel dilin oynanışa etkileri ile son derece özgün bir oyun olmuş. Sıradan bir platform gibi başlayan oyun daha sonra devreye giren görev sistemi, dövüş mekanikleri, silah çeşitliliği, crafting özelliği ve açık dünya diyebileceğimiz oynanışı ile birçok 2D oyun arasından sıyrılıp bu zamana kadar çok denenmemiş bir türe son derece olumlu katkılar yapıyor. *Mark of the Ninja*, *God of War* ya da *Castlevania* ve *Metroid* serileri gibi oyunları kendi kimliğini yaratarak sentezliyor.

Olimpos'un zirvesine ulaşıp Zeus'tan hesap sorana kadar, karakterimizi geliştirmek adına mitolojideki birçok tanrı ile karşılaşıyor ve bunu dilediğimiz yolu izleyerek gerçekleştiriyoruz. Tabii bu size sonsuz bir özgürlük tanımıyor çünkü karakterimizin gelişmesi gerekliliği ile bu açık dünya yapısı çok iyi dengelenmiş durumda. Boss dövüşlerini geçmek sadece taktiğe değil karakterinizin ne kadar geliştiğine de bağlı. Ama bu büyük dövüşleri atlatmak dışında oyunun dünyasında kendinizi özgür hissedeceğinize eminim. Buna, daha ne olduğunu anlamadan kendinizi atmosfere kaptırmanızı sağlayan görsel dil ve yağ gibi akan hikâye de eklenince şöyle bir bakayım dediğiniz oyunun başında saatlerinizi harcamanız mümkün.



Lessie, benim tatlı sadık köpeğim...

Apotheon'un hiç sıkmayan, derinlerde yüzmeyen RYO öğeleri, kontroller arada sapıtsa da genel olarak gayet güzel vuruş hissi veren dövüş mekanikleri, mitolojiyi tüm bu hayalci görsel yapısına rağmen gerçekçi bir hikâye ile anlatışı... Yani pek çok açıdan takdire şayan bir oyun var karşımızda. İlk bakışta burun kıvırma ihtimaliniz olduğunu düşünerek bir kez daha vurgulama ihtiyacı duyuyorum; bütün dengelerini iyi tutturan, her konuda ortalamanın üstünde iş çıkaran ve bağımsızlar cephesinin elini güçlendiren bir oyun *Apotheon*. **Alientrap**'i bu başarısı için tebrik etmek lazım. *"Ne çok övdün, hadi birkaç saatliğine bakayım bari"* dedinizse tamamdır, o birkaç saatin nasıl olup da uzadığını, hatta günlere dönüştüğünü anlamayacaksınız. Şimdiden geçmiş olsun.

+

- Harika görsel anlatım ve atmosfer
- Doyurucu oyun süresi
- Yunan mitolojisi dersi

–

- Dövüş sistemi ve kontroller bazen can sıkıyor
- Yetersiz seslendirmeler

8

SON KARAR

Uzun zamandır türünde bu kadar kaliteli bir bağımsız gelmiyordu, kaçmaz.

KÜNYE

Tür: Platform - Aksiyon - RYO **Yapım:** Alientrap **Dağıtım:** Alientrap
Dijital İndirme: 24TL (Steam), 33TL (PSN) **Dahası İçin:** apotheongame.com

HERO OF THE KINGDOM II

KAHRAMAN OLACAK ÇOCUK

-EREN ERYÜREKLİ

Sevdiğim maceralar çoğunlukla tecrübesiz bir karakterin, başından olaylar geçtikçe tecrübe kazanıp bu sayede büyük işler başarması üzerine kurulu olanlardır. "From zero to hero" (sıfırdan zirveye) durumları yani.

Elimdeki her anlamda ufak oyun *Hero of the Kingdom II* de aynen böyle bir öyküyü ilginç bir türler kaması şeklinde anlatmayı seçmiş. İnternette binlercesine rastlayabileceğiniz, karmaşık resimdeki objeleri bulma oyunlarından kazana bir tutam atıp içine biraz da kaynak yönetimine dayalı stratejik bir çeşni katmış. Bunlar üzerine de klişe ama naif öyküsünden bir sos gezdirmiş, ortaya çıkan yemek ise hayli lezzetli. Oyunun başında korsanların kaçırdığı kız kardeşini-

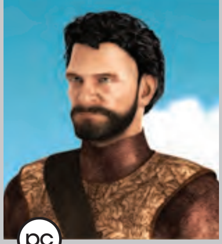




zi ararken macera sizi keşfedilmemiş topraklara götürüyor ve buradaki ahalinin dertlerine derman oldukça da şanınızı artırıp halkın kahramanına dönüşüyorsunuz.

Görselleri *Age of Empires 2*'den hallice olan oyunumuz bu açıdan nostaljik bir tada sahip ve özenli arka planlara bakması yormuyor. Tabii bazen haritada obje ararken piksel avcılığı yapmanız gerekiyor ve bu da haliyle can sıkıcı biraz. Öte yandan, görevlerde kafayı sıkı çalıştırmak gerekiyor. Sınırlı kaynakları en verimli şekilde nasıl kullanırım, hangi görevi önce yapsam gibi sorular zihninizden eksik olmayacak. Oyunda ölmek ya da zaman sınırı gibi şeyler olmadığı için bu kaynak yönetimi mevzusu keyifli bir düşünce jimnastiğine dönüşüyor ve saatlerin nasıl aktığını fark etmiyorsunuz bile. Ben oyunu 5 saatte bitirdim ama daha da kısa sürede bitirilebilir, bu yönden tadı biraz damağımda kaldı.

Oynamazsanız çok şey kaybetmeyeceğiniz yapımı kendine has türü, naifliği ve stressiz bir deneyim vadetmesi açısından önerebilirim arkadaşlar.



pc

+

- İlginç şekilde bağımlılık yapıcı
- Türkçe
- Nostaljik grafikler
- Hedef kitlesi oldukça geniş

–

- Çok kısa
- Senaryoya biraz daha uğraşılabilirmiş
- Müzikler çok tekrar ediyor
- Bazen haritadaki objeleri bulmaya çalışmak çıldırtabiliyor

6+

SON KARAR
Kafa dağıtmak için ideal bir seçim.

Tür: Point and Click / Bulmaca /Macera **Yapım:** Lonely Troops **Dağıtım:** Lonely Troops **Sistem:** PC **Dijital İndirme:** 15 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 8+

TENGAMI

ERGONOMİK, KATLANABİLİR OYUN

-ÖMER AKDAĞ

İtiraf etmek gerekirse ben pek küçük oyun insanı değilim. Bağımsız yapımlara tabii ki de saygım sonsuz ama büyük prodüksiyonları daha çok seviyorum. Yalnız sevdiğim bir şey daha varsa o da Uzak Doğu atmosferi. O nedenle *Tengami* ta ilk duyurulduğundan beri radarımdaydı.

Tengami görüp görebileceğiniz en kendine özgü oyunlardan biri. Kabartma bir kitabın içindesiniz ve oyunun dünyası tamamen kâğıttan yapılma. Oturup uğraşsanız kese biçe oyunu siz de evinizde yapabilirsiniz yani (ama burada yapılmışı var). Amacınız yapraksız kalmış bir kiraz ağacının yapraklarını toplamak. Bunun için oyunun dünyasını katlayarak, bir şeyleri çekerek vs. bulmacalar çözmeniz gerekiyor.

İnanılmaz zor bulmacalar yok ve oyun da taş çatlasa 1,5 - 2 saatte bitiyor. Ama doğrusu bu kısa süre çok dolu geçmiyor. Yani oyunun dünyasında yol almak tamam, güzel, ama



pc iOS wiiU



+

- Kâğıttan, eşsiz oyun dünyası
- Uzak doğu atmosferi

–

- Kısa
- Zamanınızın çoğu yürüyerek geçiyor

5

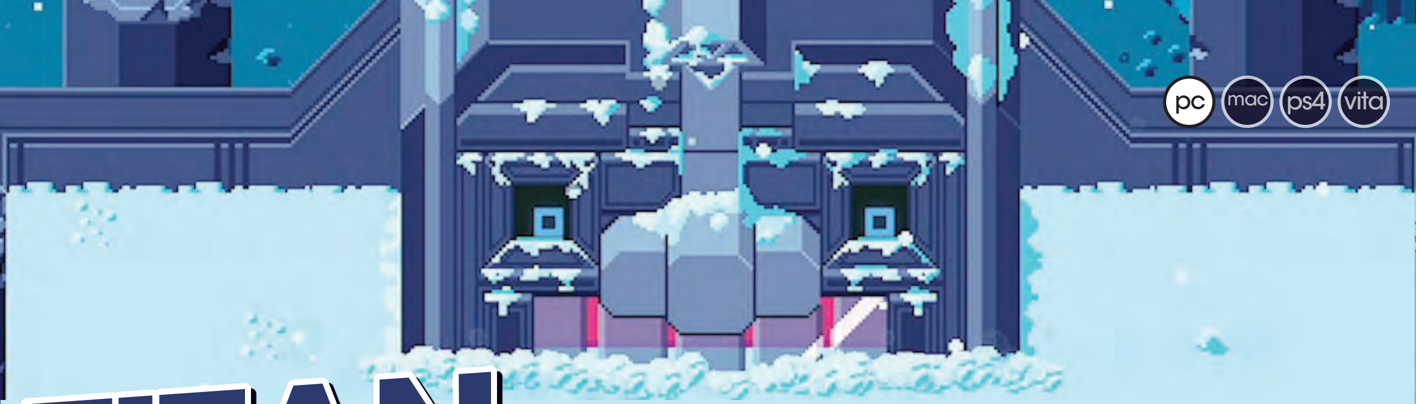
SON KARAR
Eşsiz, huzur veren bir mini oyun. Fazla minik ve fazla durağan ama.



zamanınızın çoğu bir yere tıklamak ve adamınızın oraya gitmesini beklemekle geçiyor. Bilmiyorum, belki ben tam olarak o yürüme süreçleri boyunca oyunun atmosferinden keyif alma kafasına girmeyi beceremedim ama çok içimden geçirdim "bir fast travel olsa" diye.

Tengami daha önce cep telefonlarına çıkmıştı ve katlama vs. mekanikleri o platformların dokunmatik ekranları için daha uygun. Ama tabii PC'de büyük ekranda da ayrı güzel duruyor (Aynı zamanda PC insanıyım). Kısa belki ama huzur veren ve benzeri olmayan bir yapım aynı zamanda. Bahçesi olunca kiraz ağacı ekmeyi, bahar gelince de yaprakların düşüşünü izlemeyi hayal edenler bir göz atabilir.

Tür: Macera **Yapım:** Nyamyam **Dağıtım:** Nyamyam **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Steam (18 TL) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** nyamyam.com/category/tengamigame



pc mac ps4 vita

TITAN SOULS

ONA ŞİRİN DEMEYİN! -ERİM BİLGİN

Ah şu masum görünüşlü, sevimli indie oyunları! Boyama kitaplarından fırlamış şirin karakterler, pastel renkli tehlikesiz ortamlar, şahane chiptune müzikler - her seferinde göz göre göre tuzaklarına düşüyorum. Fakat her seferindeki gibi oyunun ilk birkaç cicim bölümünü geçtikten 1-2 saat sonra kendimi yüzüm kıpkırmızı, boğazımdan damarlar pörtlemiş, umursamayan bir ekrana tükürük saçarak "AMA HAKSIZLIIIAAAK!" diye bağırıp "retry" tuşuna abanırken buluyorum. Ah indie oyunlar, beni siz mahvettiniz. Bu sefer de elimizde buna benzer bir arkadaş var. Masum görünüşüne kanmayın... Bayanlar ve baylar, karşınızda *Titan Souls*.

Titan Souls'da, bir ok ve yayı olan, kim olduğuna dair bir fikir edinemediğimiz birisini oynuyoruz. Yürüme, koşma, yuvarlanma ve ok atma seçeneklerimiz var. Tek bir okumuz var ve bir tuşa basılı tutarak gerip attıktan sonra yine aynı tuşa basarak kendimize geri çağırabiliyoruz. Bu mekanik de boss savaşlarında aşırı gergin anlara neden oluyor, zira yayını gererken veya oku geri çağırırken karakterimiz hareket edemiyor. *Titan Souls*'un tembelliği ölümle ödüllendiren dünyasında da o birkaç saniyelik hareketsizlik büyük risk demek. Bu arada oyunun PC versiyonunun başında bir mesaj çıkıp "bu oyunu oyun kumandasıyla oynamanız şiddetle tavsiye edilir" diyor. Fakat ben ancak oyuna başladıktan sonra bu mesajın önemini anlayabildim. Analog çubuk olmadan okunuzla yalnızca 8 yöne doğru ateş edebiliyorsunuz, bu da gerçekten işkencenin önde gideni. PC versiyonunda oyuna böyle bir kumanda zorunluluğu getirilmesi çok saçma. Fare falan kullanılabilirdi hedef almak için halbuki.

Acı (ve sadistik bir biçimde güzel) gerçek, *Titan Souls*'un aslında *Shadow of The Colossus* ve *Dark Souls* serilerinin indie alemindeki kayıp, pikselli kardeşleri gibi bir oyun olduğu. Bu tür oyunlarda neden bu kadar çok benzerlik var bilmiyorum ama aynı diğer iki kardeşinde olduğu gibi *Titan Souls* da sizi herhangi bir açıklama yapmadan, sakin ve terk edilmiş gibi görünen bir dünyaya bırakıyor. Yolun sizi götürdüğü yönde ilerliyorsunuz ve amacınızla ilgili en ufak bir fikriniz yok.

Kısa bir süre sonra, öfkeniz size o amacı veriyor. Karşınızda birkaç esrarengiz kapı, kapıların ardında ise birer tane *boss* buluyorsunuz. Ve işte tam bu noktada *Titan Souls*, gerçek renklerini belli ediyor. Karşılaşmayı seçtiğiniz ilk boss hangisi olursa olsun, o ana kadarki huzur ve sakinlik hissini, geceyi parçalayan bir kasırga gibi parçalayıp atıyor. O anda elinizdeki oyunun gerçek doğası hakkında çok daha iyi bir fikre kavuşuyorsunuz. Defalarca ölüp, öfkeyle savaş alanına geri döndükten sonra tekrar öldüğünüz bir döngü içerisinde yuvarlanıyor, oyunu birkaç kere kapatıp bırakmaya karar veriyor, ama nihayetinde iradenizi geri toplayıp savaş alanına dönüyorsunuz.



Buralar çayır çimen, buralar huzur. Ama canım çıkacak birazdan, bense habersizim.



O kollar kafası güzel bir dansçının kolları gibi sallanıp duracak birazdan.

Aynı *Shadow of The Colossus* gibi, *Titan Sous* da tamamen boss savaşlarından oluşuyor. Tek fark, *SoTC*'deki gibi her boss'a giden yolda çözmeniz gereken küçük bulmacalar veya geçmeniz gereken zorlu ortamlar yok. Kapılardan girip kapışmaya başlıyorsunuz. Aynı *SoTC*'deki gibi, her boss'u yenmenin bambaşka yolları var ve -ki bu sonuncu benzerlik kanımca artık biraz fazla kaçıyor- boss'ları öldürdüğünüzde ruhları içinize giriyor ve vücudunuzdan ışıklar çıkarak havada süzülüyorsunuz.

Her biri orijinal boss'larıyla *Titan Souls* 5-6 saatte bitirebileceğiniz küçük ama güçlü bir oyun. 5-6 saat sürmesinin sebebi de çok ölecek olmanız zaten. Oyun bittiğinde çıkan yazıda, benim 141 kere öldüğüm yazıyordu. Bir defa bitirdikten sonra açılan ek zorluk seviyeleri ve her ölümünüzde oyuna baştan başlatan seçenekleriyle aramızdaki delileri de mutlu edebileceğine güvenen *Titan Souls*, zoru sevenler için kaçmayacak küçük, sinir bozucu bir oyun.

+

- Orijinal boss'lar
- Hoş görsel tat
- Tamamen refekslere bağlı sıkı oynanış mekanikleri
- Ek zorluk seviyeleri harika

–

- Oyun fazla kısa
- Hikâye anlatımı eksik
- PC'de kumandasız oynanmıyor

7

SON KARAR

Çok isteyip de Bloodborne oynayamayanların teselli ödülü. Orada ölemiyorsanız, burada ölün.

KÜNYE

Tür: Aksiyon/Macera **Yapımcı:** Acid Nerve **Yayıncı:** Devolver **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş sınırı:** 10+ **Dahası için:** titansouls.gamepedia.com







CITIES XXL

ŞEHİR KURAMAMAK HİÇ BU KADAR SIKICI OLMAMIŞTI! -ARES AYBAR

Her Oyungezerin sevdiği ve çok zaman ayırdığı oyun türleri/oyunlar vardır, bir de arada tadımlık olarak göz attıkları. Benim en çok zaman geçirdiklerim strateji, simülasyon ve futbol üzerine olmuştur. Son zamanlarda evlilik, iş hayatı veya yaşımın ilerlemesi sonucu genel olarak kafamdaki boş alan yerinin azalması nedeniyle oyun zekâmda düşüşler olduğunu kabul etsem de sevdiğim bir strateji oyunu için saatlerce kafa patlatmak ya da Beşiktaş'a kupalar kazandırmak için yeni taktikler geliştirmekten ne kadar zevk aldığımı az çok anlarsınız diye tahmin ediyorum. Bunun dışında her bünyenin ihtiyacı olan FPS de ara ara canım çeker. Eski *WoW* anılarını hatırlayıp tekrar başlama konusunda mantığıma uygun açıklamalar bulmaya çalışmak da rutinim olmaya başladı. Ancak, spesifik bir oyun çeşidi vardır ki çocukların şekere kavuştuğunda yaşadığı mutluluk gibi bir ruh haline sürükler, beni benden alır.

Şehir kurma oyunlarının yeri ayrıdır bende. İçimde bir şehir planlamacısı veya bir belediye başkanı mı yatıyor bilemiyorum ancak oturup ince hesaplarla ve kendi mantığımla bir şehir oluşturmak farklı bir hissiyata götürüyor beni. Gerçi genel olarak bu türdeki oyunların aksine büyük değil de küçük ve şirin yerleri yapılandırmak, yönetmek daha çok hoşuma gidiyor. Kuşadası gibi nispeten küçük ve güzel bir yerde büyümüş olmamın ve hâlâ bir şekilde o bölgeden kopamamamın sonucu bu şekilde hissediyorum diyebilirim. Bu konuda beni açıklayacak tek cümle, küçük şehirlerin büyük yöneticisi olurdu sanırım. Evet, bu yazı ile de bir sonraki yerel seçimlerdeki adaylığımı da açıklamış oluyorum!

Tam olarak istediğim, hayallerimdeki oyunu bulamamam nedeni ile elimden geldiğince bu tarzdaki bütün oyunlara göz atmaya çalışıyorum. Sosyal medya üzerinden oynanan oyunları bile "belki severim" temennisi ile denediğimi itiraf ediyorum (Bu konuda tavsiyelere açığım). Şimdiye kadar bu konuda beni en çok tatmin eden oyun *Tropico* serisi oldu. Serinin sondan bir önceki oyunu olan *Tropico 4* ile takılıyorum şu aralar, en güncel oyunum bu. Evet, *SimCity* ile *Tropico 5*'i henüz denemedim.

ARES THE ÇOK GEÇ KALAN

Oyungezer'in Eylül 2014 sayısını yeni okuyorum. Penguen ve Uykusuz'da ise son zamanlarda yakaladığım ivme sayesinde Kasım ayına ulaşmış durumdayım. Telefonumdaki uygulamadan bakıyorum da, an itibariyle 84 bölüm izlenmemiş dizim var. Okunacak kitaplar ve izlenilecek filmler listemin uzunluğundan bahsetmek istemiyorum bile! Oyunlar konusuna girdiğimizde ise Noyan the Geç Kalan benim yanımda Noyan the Flash olur.

Cities XL ile ilgili pek bilgim olmadığı için yeni oyuna başlamadan önce birazcık bilgi toplamak istedim. Bu doğrultuda çeşitli yazılara ve videolara göz attım. Temelde birkaç hatası olsa da benim istediğim o ayrıntılı şehir kurma oyununa yakın bir oyun ile karşılaşınca çok mutlu oldum. Asıl beni mutlu eden şey, bir sonraki oyunda bütün bu sıkıntıların düzeltilmiş versiyonunu göreceğimi iddia eden **Focus Home Interactive**'deki arkadaşlara inanmamdı. Sonuçta *Cities XL* fena bir oyun değildi. Son çıkan *SimCity*'nin oyuncularda yaşattığı hayal kırıklığı ile bir arada bu konuyu düşünürsek kendime tutunacak bir dal bulmuştum sanırım.

İnatla oyun ile ilgili direkt olarak yorum/bilgi yazma kısmına geçmediğimi ve son paragraftaki hayıflanış halimi göz önünde bulundurarak *Cities XXL* konusunda çok da iyi şeylerden bahsetmeyeceğimi anladığınızı düşünüyorum. Ama olsun, iyi tarafından da bakmalıyız olaylara. Mesela bu





Trafik kötü diyorsun ama toplu taşıma yasak?!



Halbuki ne de yaşanır bir yer yapma gayesindeydim ben.

sayede sizinle daha fazla sohbet etme şansımız oldu.

BU NASIL XXL?

Herhangi bir mağazaya kendinize kıyafet almaya gittiğinizi düşünün. Elinizde mavi renkte ve bedeni XL olan bir kazak var. Ancak siz rengini de kalitesini de beğenmiyorsunuz ve farklı bir ürün önermesini istiyorsunuz satıcıdan. O arkadaş da size daha iyi ve daha pahalı bir ürün olduğunu ama sadece siyah renginin olduğundan bahsediyor. Hemen size bir tane gösteriyor. Ama o da ne? Bu işte bir terslik var sanki. Bakıyorsunuz ki kazak hem az önceki mavi ile aynı kalitede hem de bedeni XXL! Dalga geçildiğinizi düşünerek bir hışımla aklınızdaki soruları yönelttiğinizde karşılaştığınız cevaplarla daha da artıyor sinириniz. Elinizdeki kazağın daha kaliteli olduğunu, bedeninin de aynı olduğunu ama oraya değişiklik olsun diye farklı yazıldığı ısrarla söyleniyor. Elinizdeki iki ürün de kötü. Renginden bağımsız olarak iyi bir şekilde sizi ısıtacak bir kıyafet ararken sizinle kafa bulunduğunu düşünmeniz ne kadar hoşunuza giderdi? İşte bu oyun da o kadar hoşunuza gidecek. Öyle oyuna böyle benzetme arkadaş! Oyun oynamak her ne kadar zevk işi olsa da, sonuçta bunun için bir miktar para veriyoruz ve bunun karşılığında da hoşumuza giden bir şeyler bekliyoruz. Beklediğimiz birçok özelliği bulamadıktan sonra bir anlamı kalmıyor bütün bu olayın.

Her zamanki gibi önce "tutorial" yazısına tıklıyorum ve belirli adımlardan oluşan eğitimime başlıyorum. Oyun bölümünde (ne mutlu ki) olmayan iki karakterin birbirleri ile atışarak adım adım bizleri oyuna hazırlayan, temel şeyleri öğrendiğimiz bölümün daha başında içime öküz oturdu. Yaklaşık bir saat gibi bir sürede tamamladım ve hemen şehrimi oluşturmak için oyun kısmına geçtim. Evet, sadece iki bölüm bulunmakta. *Tropico* serisindeki gibi iyi kötü bir hikâye olsaymış keşke.

Oyun başlatma ekranında bir önceki ile neredeyse (!) aynı olan farklı zorluk seviyelerine sahip haritalardan bir tanesini (tabii ki deniz kenarı olan) seçiyorum ve Kuşadası'nı oluşturmak için kolları sıvıyorum. Direkt olarak evleri, işyerlerini, tesisleri seçebildiğimiz gibi bölge olarak da seçebilmemiz oyuncu zevkine bırakılmış hoş bir detay. Ben oyunlarda rastgele gelişen olayları sevdiğim için bölge seçimi yaptım. İlk olarak 4 kategoriye ayrılmış insan tiplemesinden yeteneksiz ve az yetenekli olarak sınıflandırılanların yerleşeceği bölgeyi belirliyorum. Hemen arkasından ofislerin bulunduğu plaza bölgesini, sanayi bölgesini, çiftliklerin yerleşimini belirliyor, "duble" yollarla ulaşımı sağlıyorum. Vergileri ayarlıyorum. Elektrik, su ve benzin gibi temel ihtiyaçlar ile ilgili gerekli yatırımları yapıyorum. Minik kasabamız göç alıyor, göç aldıkça büyüyor.

Bütün bu gelişmeler çok güzel giderken bir şey dank ediyor kafama. Bu şehirde hastane, okul gibi yerleşimler ile polis, itfaiye gibi hizmetler de mevcut değil. Nasıl unuturum ben bunu diye kendime kızarak hemen duruma el koymaya çalışıyorum. İşte o an her şey yerine oturuyor. Nüfus 2000 olmadan ilk kliniği, 5000 olmadan ilk okulu açamıyor 20000 olmadan da itfaiye birliğini kuramıyorsun. Bunun gibi birçok kısıtlama nedeniyle fark etmemişim, aslında bende bir sorun yokmuş. Sorunun kimde olduğu bir kenara, bu ne perhiz bu ne lahana turşusudur demekten alamıyorum kendimi. Arkadaş, ilk 2000 kişi insan değil mi, hasta olmaya hakları yok mu? Çocukları okula gönderme ile şehrin nüfusu arasında orantı mı olur? 19995 kişilik bir şehirde yangın çıkarsa umursamayacak mıyız? Ortaya çıkan Yeni Kuşadası beni mutlu etmedi. Her oyunun kendi oyun mekanikleri, kendi oyun mantığı mevcuttur elbette ama simülasyon oyunlarında belirli bir sınırın ötesindeki mantık hatalarını kabul etmek çok zor oluyor. Bütün bu bahsettiklerim modern zamanda geçen bir şehir kurma oyununda kabul edilmeyecek sıkıntılar.

İşte tam bu noktada soğuyorum, sıkılıyorum ve öküz ile tekrar karşılaşıyoruz. Hızlı büyüyen şehrim nedeniyle başlangıçta verilen paramın da aynı hızda azalması sonucu kasanın dolması için bir süre genişlemeyi durdurmak zorunda kalıyorum. Baş başa kaldığım tekdüzelik ile sıkıntıdan patladığım bu dönemde sadece sonrasında oyuna heyecan gelecek mi beklentisiyle ayakta kalmayı başarıyorum. Daha doğrusu sabrediyorum. Param artınca büyümeye devam ettirdiğim şehrime kilidi açılan bölgeleri oluşturuyorum. Tanıtımlarda bahsedilen kalabalık nüfuslarda oyunun kasmadığının da tam anlamıyla doğru olmadığını öğrenince yeter diyorum. Pes ediyorum.

Benim gibi bol nota sahip, kilit noktalar hariç beklentileri çok yüksek olmayan ve bazı kusurları rahatça görmezden gelen birini bile bezdirmiş bir oyun var karşımızda. Yine de bütün bunlara katlanıp *Cities XXL* ile kurduğunuz güzel şehirler var ise paylaşın, üzerine muhabbet çevirelim.



Yapılara tıkladığınızda ayrıntılı bilgi alıyorsunuz. Ama bunda bile kötü yan bulasım var.

XXL VS. XL

Cities XL ile XXL arasındaki gözle görülür en büyük farkı size açıklamaktan şeref duyuyorum: Farklı renkteki arayüz! Aylar boyu süren hazırlıklar sonucu yapımcıların vasat olan oyunda böylesine radikal bir değişikliğe gitmiş olmaları inanılamaz.

+

- Bina çeşitliliği
- Sade ara yüz

–

- Temel mantık hataları
- Donuk şehir hissiyatı
- Zamanla oyunda performans düşüşü

4

SON KARAR

Aradığımız şehir kurma oyunu bu değil.

KÜNYE

Tür: Simülasyon - Şehir Kurma Oyunu **Yapım:** Focus Home Interactive **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 80 TL (Steam), 96 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 3+ **Dahası İçin:** www.citiesxl.com

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: *CHINA*

BEKLENMEDİK ASSASSIN BAŞ YARAR -ENİS KİRAZOĞLU

Birçok oyuncunun görmek istediği *Assassin's Creed* bu değil, farkındayım. Hatta çoğu oyuncu şu anda yeni bir *Assassin's Creed* bile görmek istemiyor olabilir ki bu da anlaşılabilir bir şey. Fakat gelin unutalım kısa bir süre *AC* serisini. Bu yapıma sanki ismi farklı bir oyunmuş gibi davranalım. Diyelim ki *"bağımsız yapımcılar tarafından geliştirilen taktik/aksiyon bir oyun bu."* Bırakalım beklentileri bir kenara. Sadece elimizdekilere odaklanalım... Odaklanabildik mi?

O zaman tebrikler! Çünkü elinizde gayet güzel vakit geçirebileceğiniz mütevazı bir oyun olduğunu fark ettiniz demektir!

DLC'DEN ÜÇLEMEYE

AC Chronicles: China aslında *Unity*'ye DLC olarak gelmesi planlanan bir yapımdı. Fakat projeyi beğenen **Ubisoft**, oyunun üzerine biraz daha gidip ayrı bir yan seri haline getirmeye karar verdi (en azından öyle düşünmüşlerdir diye tahmin ediyorum). Şu an incelemesine bakmakta olduğunuz *China*, aslında bu yan serinin ilk oyunu. *Assassin's Creed Chronicles* adı altında Çin'in ardından Rusya ve Hindistan'da geçen iki oyun daha gelecek. Yani bu serinin bir üçleme olacağı şimdiden belli.

Üçleme olmasından mütevellit *China*'nın başına oturduğum anda *"kesin 2 saatte biter"* bu oyun dedim. Peki burada önyargılarım bitti mi dersiniz? Tabii ki bitmedi! Oyunda geçirdiğim bir 15 dakikanın ardından *"kesin böyle tekdüze gidiyordur bu oyun"* dedim... *"Grafikler tırtıklı tırtıklı"* dedim... Kısacası dedim de dedim... Durduramadım kendimi. İşin vahimi oyunu bitirdikten sonra kimle konuştuysam onlardan da aynı tepkileri aldım **Sinan** *"3 saat falan mı sürüyor bu oyun?"* derken, **Serpil** ise *"hep aynı şeyleri yapıyorsun değil mi?"* sorusunu yöneltiyordu. Yav Ubisoft sen nasıl izlenimler bıraktın üzerimizde arkadaş!

Şimdi açıkçası az önceki paragrafta yer verdiğim soruların cevabı pek beklediğim gibi olmadı. İyi ki de olmadı! Oyun, sizin temponuza göre 5 ile 7 saat arası bir süre sunuyor. Ayrıca hiç de tekdüze değil. Hatta şöyle söyleyeyim: Tüm *AC* oyunları arasında farklı taktikler yapmaya sürükleyen, en çok gizliliğe zorlayan *AC* bu oldu. Evet, -side scroll bakış açısıyla (yandan görünümlü kerata), dümdüz ilerlediğimiz bu oyun, evrenin bilinen tüm *Assassin's Creed*'lerinden daha fazla taktik ve gizlilik sunuyor... Nasıl mı?

ÖNCE KARAKTERİMİZİ TANIYALIM

Efendim, elimizde yeni bir karakter var. Kendisi bir kadın. İsmi de Shao Jun. Eğitimli bir Assassin olmasının yanında, hocası da ortamların en meşhur oyun karakterlerinden biri olan Ezio.

Bu kadar eğitimli olmasına rağmen Shao da bir insan. Elindeki önemli bir eşya ile Çin'e dönerken tutsak düşüyor Templar arkadaşlara. Oyunun başlangıç noktası da burası zaten. Tutsak olduğumuz hapisten kaçıyor ve kaybettiğimiz "önemli **eşya**"yı oyun boyunca geri almaya çalışıyoruz. Bu doğrultuda önümüze çıkan Templar'ları da harcıyoruz. Üstelik Templar grubu bu kez tek değil. Çin'de müttefik oldukları Tiger isimli bir grupla çıkar ilişkisi içindeler.

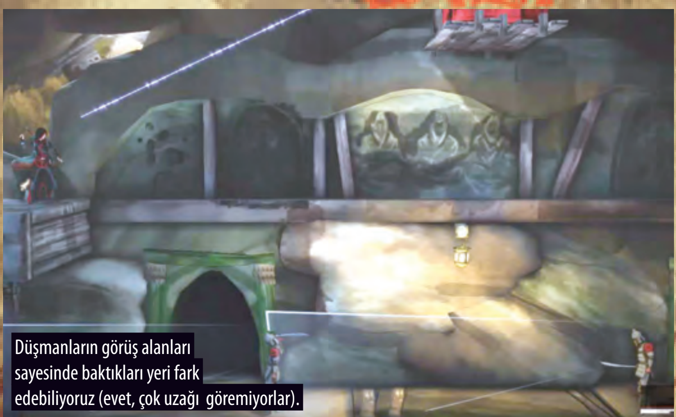
Aslında düşmanları "harcıyoruz" lafı doğru bir tabir olmadı. Çünkü *AC Chronicles: China* sizi gizliliğiniz ölçü-



EZIO AUDITORE

Ezio, en son Assassin's Creed: Embers isimli kısa animasyon filminde kendini göstermişti. Ezio'nun yaşama dair son yıllarını anlatan animasyon filmde, China'daki karakterimiz Shao Jun da hikâyenin içerisinde yer alıyor. China'da pat diye karşımıza çıkan Ezio ile Shao Jun'un nasıl tanıştığını merak ediyorsanız pek parlak olmasa da bu kısa filme (20 dakika) göz atabilirsiniz.

BU UFACIK TEFECİK GÖZÜKEN AC OYUNU, SON ZAMANLARIN EN KEYİFLİ SUİKAST DENEYİMLERİNDEN BİRİNİ SUNUYOR



Düşmanların görüş alanları sayesinde baktıkları yeri fark edebiliyoruz (evet, çok uzağı göremiyorlar).



Saklanma noktaları gizli ilerlemeniz için en önemli unsur.



sünde ödüllendiren bir oyun. Toplam 12 sekansa sahip oyunda her sekans yaptığınız hareketlerin karşılığında bir puan alıyorsunuz. Oyundan en yüksek puanı almanın yolu da düşmana görünmeden, kimseye bulaşmadan hızlı ve sessiz bir şekilde ilerlemek. Oyun bu kez sizi öldürmemeniz konusunda zorluyor. Bunun için de size çeşitli alternatifler sunuyor.

İlk olarak ıslık, ses çıkaran dart, sersemletici bomba ve bıçak gibi 4 adet ekipmanımız olduğunu belirteyim. Her biri adından anlayabileceğiniz üzere farklı etkilere sahip. Bu 4 eşya da gizlilik ve farklı patikalar açmak konusunda size yardımcı olacak. Fakat asıl iş yine sizde bitiyor. Ubisoft "*Side scroll bir oyun nasıl olsa, amaan*" deme hatasına düşmemiş ve mekânları geniş tutmuş. Neredeyse girdiğiniz her mekânın birkaç kat altı ya da üstünü de gezebiliyorsunuz. Bu sayede patikanızı siz belirliyorsunuz. Çizgisel olması beklenen bir oyundan şaşırtıcı bir hamle. Bazen öyle rotalar çiziyorsunuz ki mekandaki düşmanları görmenize gerek bile kalmıyor. Tabii bazen yağmurdan kaçarken doluya da denk gelebiliyorsunuz...

Düşünün; bir bölümde bir şatonun girişine geldiniz. Dört katlı bir şato bu. En alt katındasınız ve karşınızda devriye gezen iki düşman var. Bir sütunun arkasında sipere yatıyorsunuz. Bekliyorsunuz ki düşmanlar birbirinden ayrılsın. Aralarına mesafe girince bir tanesini ıslıkla yanınıza çağırıyor ve sessizce işini bitiriyorsunuz. Diğer gardiyan cesedi görmeden üst kata ip atarak tırmanıyor ve içeri süzülüyorsunuz. Fakat o da nesi?! Burada beş düşman -üstelik de silahlı- sizi bekliyor! Etkileyici bir hoş geldin merasimiyle silahlarını size doğrultuyorlar. Aman durmayın sakın! Girdiğiniz camdan hemen dışarı atlayın! Dışarı atlar atlamaz, bir üst kata doğru kenarlıklara tutunarak tırmanın derim. Burada iki adet düşman var. Çabuk olun; hemen birine sersemtelici bomba atın. Ardından diğerine koşun ve adama doğru kayarak bacak arasından kılıcınızla bir daire çizin. Hemen diğer camdan zıplayın! Off, terledik... Tamamdır... Biraz daha ilerlediniz mi şato girişine vardınız demektir... Bravo.

"Neden durup da iki kişi ile dövüşmedin? Neden sırayla ıslık çalıp herkesi üzerine çekmedin? Neden he neden?!" diye soranlarınız varsa eğer, oyun affetmiyor arkadaşlar... Oyun sert, oyun asi, oyun derbeder... Oyun iki vuruşta can alıyor can! Evet, bu sefer aksiyon gerçek anlamda zor, "karşı saldırı" yapmak kolay değil, en ufak hata ölüm demek. Ayrıca ikiden fazla düşman etrafınızı sardığında ortamdan sağ çıkmanız gerçekten ama gerçekten zor. Bu yüzden bazı görevlerde arka arkaya ölecek, her seferinde düşmanlara yakalanmamak için yeni bir taktikle ayağa kalkacaksınız.

ÇALIŞILMASI GEREK

Ubisoft, *AC Chronicles: China* ile beklenmedik bir sürpriz yapıyor bize. Geniş mekanlarda birden fazla taktik seçenek sunması, çok çeşitli olmasa da keyifli oynanış mekanikleri, görsel sunumu ve en önemlisi de çok abartıya kaçmayan fiyatıyla bu seferki *AC*'den memnun ayrılabilirsiniz. Ama uyarayım! Oyunun ara ara zayıflayan temposu, zaman zaman tekrara binen tasarımları can sıkabiliyor. En önemlisi de; oyundan hikâye beklentiniz olmasın... Hem de hiç olmasın... Ezio olsa bile olmasın...







Kaplama kalitesi kötü olsa da görsel tarzı oldukça hoş.





Durum buysa işler zor demektir.

+

- Taktiksel oynanış
- 2 boyutun dışına taşan genişlik
- Görsel tarzı hoş

−

- Ara ara tekrara binen bölüm tasarımları
- Oynanış dinamikleri daha çeşitli olabilirdi
- Kaplama kalitesi yavan

7

SON KARAR

Bir Assassin's Creed ağırlığına sahip olmasa da oynanış olarak son zamanların "en Assassin" oyunu bu.

KÜNYE

Tür: Side-Scroll, Aksiyon/Macera **Yapım:** Climax, Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft / Aral **Yaş sınırı:** +16
Dijital Fiyatı: 10 Euro (Uplay), 30 TL (PSN), 23 TL (Steam) **Daha fazlası için:** tinyurl.com/ogz-91-acchina

SURVARIUM

"ŞİMDİLİK ÖLÜMÜNE KADAR HAYATTASIN!" -ENES K.



İnsanın ölümün kaçınılmazlığına ölmemeye çalışarak anlam yüklemesi bana hep ilginç gelmiştir. Göz ardı edilemeyecek bir şekilde neslimizi devam ettirme isteği var genlerimizde, bunu inkâr edemeyiz ama hayatta kalmak da ölmemekten ibaret olmamalı gibi... Nefes almayı sürdürebilmek üzerine düşündüğümüz kadar, aldığımız nefesin hakkını vermek üzerine düşünsek en azından daha huzurlu olabilirdik sanki...

- 2. Dünya Savaşı'ndan sağ çıkalım!
- Çıkalım da niye?
- Tabii ki 3. Dünya Savaşı olsun diye!

İşte bahsettiğim az çok bu. Neyse, bu satıra kadar hayatta kalabildiyseniz size oyundan bahsetmeye başlıyorum ve müsaadenizle başlangıç kadar başarılı. Keza sesler de oyunun grafiksel kusurlarını örten başka bir unsur.

Survarium'un RYO öğelerinden söz etmeliyim ki oyunun en temel kozu bu. Henüz karakter yaratırken iki topluluktan birini seçmeniz istenecek: Scavangers ve Black Market. Bu iki topluluğun silahları, karakter geliştirmeleri ve envanterleri birbirinden farklı. Şu an için çok bir şey ifade etmiyor olsa da, bir süre sonra eklenecek Co-Op ve Freeplay (PvE) modlarıyla oyunun kökenini oluşturan 'hayatta kalma' teması da bu çeterlerle şekillenecek. Size oynanıştan bahsetmeye başlarken kafam o kadar karışık ve dolu ki anlatamam. Nitekim oynanış öğeleri sizi şöyle bir ikileme itecek: "Yapmayı mı becerememiş

ERKEN ERİŞİM OYUNLARA DAHA ANLAYIŞLI YAKLAŞSAK DA SURVARIUM O SINIRI BİRAZ ZORLUYOR.

paragrafımızı hayatta kalmaya çalışmaktan sıkılanlara adıyorum.

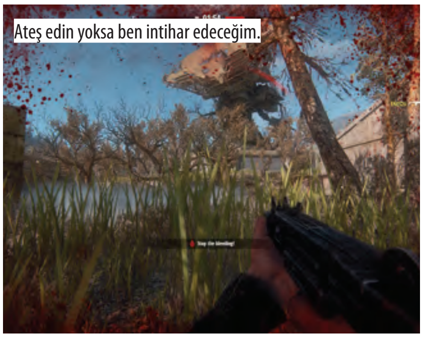
NASIL TAK DİYE BURDAYIM? SANİYEDE!

Survarium, geçtiğimiz üç yıl içinde açık ve kapalı beta süreçlerini geride bıraktıktan sonra erken erişim sürecine girmiş vaziyette... Oyun, *S.T.A.L.K.E.R 2*'yi yapmaktayken proje iptal olunca kendi ekibini kuran Ukraynalı **Vostoc Games**'e ait… *Survarium* şu an için 8'e 8 oynanan üç moda sahip; Team Deathmatch (TD,) Research ve Battery Retrieval. TD bildiğimiz TD; bahsedecek farklı bir şey yok. Diğer iki modun da bilinen karşılığını söylediğimde onlar hakkında da söyleyebileceğimiz pek bir şey kalmamış olacak; Capture The Flag ve Conquest. Oyun modları faslını kısa keseceğim, nitekim sunucu problemleri öyle çekilmez ki TD dışında diğer modlara girmek için peygamber sabrına ihtiyacınız olacak.

Survarium, tema olarak *S.T.A.L.K.E.R*'dan da alışık olduğumuz üzere post-apokaliptik dönemi işliyor. Hakkını vermek gerek, Vostok Games bu temayı layıkıyla oyuna yedirmiş. Menü tasarımından tutun, haritaların ve silahların tasarımına kadar buram buram 'savaş sonrası yıkım' hissediliyor. Yanlış anlamayın, oyunun grafikleri hiç de iç açıcı değil ama oluşturulan atmosfer bunu görmezden gelmenizi sağlayacak bu herifler, yapmak istedikleri şey mi bu?" Oyun üç senedir geliştiriliyor olmasa, burada yapımcıların tarafını tutardım ama aldıkları geri bildirimleri hiç de umursamıyor olduklarını düşünüyorum. Örneğin mini-haritada hiçbir şekilde (ateş dahi etseler) düşmanları göremiyoruz. Çatışmanın ortasında durduk yere haritanın başka bir yerine ışınlanıyoruz. Çatışırken bir şekilde ölüyoruz, niye ölüyoruz, kim öldürdü belli değil. Oyunda takım arkadaşlarımızı vurabiliyoruz ve bunun hiçbir cezası yok. Bu yüzden çoğu oyunda iki takım neredeyse hiç çatışmıyor. Biri takım arkadaşını öldürmeyegörsün, iki takım da başlıyor kendi başını yemeye... 15 dakikalık maçta goygoy dışında hiçbir şey olmuyor çoğu zaman.

İYİ DE NİYE ORADASIN?!

Çizdiğim karamsar tablo oyunun geliştirme sürecinin bu kadar yavaş işlemesinden... Yoksa *Survarium*'un güzel temel mekanikleri de var: Kurşunu vücudunuzun neresine yediğinize göre hızınızın düşmesi, hedeflemenizin bozulması, yaralanınca kanamanızın başlaması ve iyileştirmezseniz kan kaybından ölmeniz, silah sınıfları arasında sağlanmış denge aklıma gelenlerden birkaçı. Bunlar umut verici olsa da, üç senede adam olmamış bir oyundan hayır gelir mi bilmiyorum. En iyisi kendiniz bir deneyimleyin. Karar sizin...



Ateş edin yoksa ben intihar edeceğim.



Diğer oyunculardan kaçıp bu fotoğraflara sığındım. Dışarıda durum içler acısı.



+

- Post-Apokaliptik atmosfer gayet başarılı
- Etrafta süper kahraman gibi dolaşamıyorsunuz
- Haritalar konsepte uyumlu tasarlanmış
- Ses efektleri taş gibi olmuş

−

- Oyuncu profili skandal, oyun friendly fire cehennemi
- 20. yüzyıldan kalma grafikler ve animasyonlar
- Dengesiz maç ayarlaması
- 'Öde ve Kazan' mantığında çok güçlü silahlar
- Bugbugbugbugbugbug

−

SON KARAR

Hemen üstte bir not penceresinin bulunmaması şu an kendi faydasına… Hataları ve noksanlıkları bu aşamada bile kabul edilir gibi değil.

KÜNYE

Tür: DVD / FPS **Yapım:** Vostok Games
Dağıtım: Vostok Games **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: Steam (F2P) **Yaş Sınırı:** 16+
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-turabi

İnceleme
Modlar

BU AY BURALAR HEP GTA V KOKAR SANMIŞTIM



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

DYING LIGHT'IN RESMİ MOD YAPMA PAKETİ ÇIKTI

Yapacağız dediler, yaptılar! **Techland** siyasete atılsa ya! Açık dünya, birinci kişi perspektifi, parkour ve zombiler konseptlerini bir araya getirerek bu yılın başında büyük başarı kazanan Techland, nihayet karmaşanın tozu sakinledikten sonra oyunu bir adım ileriye götürecek büyük hamlesini yaptı, ve Dying Light mod paketini yayınladı. Daha ilk haftalarında **Steam Workshop** sayfasını alternatif devasa şehirler, tuzaklı labirentler ve nefes aldırmayacak sayıda zombiyle dolu ölümcül alanlarla dolduran mod yapımcıları Techland'e ve endüstriye bir kez daha gösteriyor ki, oyunu için mod yapma yazılımı yayınlayan şirketlerin oyunları asla eskimez! Oyun için çıkan modları ve yapım paketini bulmak için *tinyurl.com/ogz-mod-mayis-01* adresini ziyaret edebilirsiniz.

CITIES: SKYLINE MODLARI ALDI BAŞINI GİDİYOR!

Türkiye'de yaşayıyorsanız, ister istemez herkesin vali olabileceğini düşünmeniz normaldir. Fakat en azından kendi eğlencemiz için vatandaşın vergi parasıyla saçma sapan heykeller falan yaptıracağımıza, valilik hırsımızı dijital ortamda atmamızı sağlayan **Cities: Skylines**, devasa mod desteğiyle gerçekten yılın en sağlam yapımlarından biri olduğunu gösteriyor. Oyun için çıkan yüzlerce mod arasından size birkaç tanesini önereyim:

• Mirror's Edge

Bunu yapan bir tek ben miydim bilmiyorum ama, **Mirror's Edge**'in ana menüsündeki o şehre uzun uzun bakardım ben. Çok güzel bir estetiği vardı. Şimdi ise bu modu kurup, kendimi **New Eden** şehrinin yeni valisi ilan edebilirim. Gerçekten yüzlerce ekran görüntüsü alası geliyor insanın. Koşmak yasak!
tinyurl.com/ogz-mod-mayis-02

• İzometrik Kamera

Eski zamanları yadetmek isteyenler için şahane bir mod. **Isometric Camera** modu, kolay kurulan ve kolay kullanılan, oynanışı bazen daha basitleştiren ve en önemlisi, nostaljimize hitap eden bir mod.
tinyurl.com/ogz-mod-mayis-03

• Daha Yakından!

Geçen aylarda Skylines için çıkan en başarılı zoom ve FPS modunu yazmıştım buraya. Bu ay, daha da iyisinin çıktığını bidirmekten mutluluk duyuyorum. **Enhanced Zoom** ile şehrinize istediğiniz kadar yakından veya uzaktan bakabilecek, sokaklarında yürüyebilecek, hatta seçtiğiniz kişi veya araçları bile takip edebileceksiniz. Oyunu sakin sakin, şehrin tadını çıkararak oynayan benim gibi delilere tavsiyemdir!
tinyurl.com/ogz-mod-mayis-04

OYUNLAR KARIŞTI: CIVILIZATION V'TEN SIKILMADIK!

"Şehir küçük iş, koca bir uygarlığın başına geçmek istiyorum ben!" diyenler, kuzenim ve ben gibi arada durup durup Civ V açmadan duramazlar. Sen insanoğlusun, büyük düşün!

Fakat yok çiftçi yaptım, yok edebiyatı buldum, yok nihayet uçak falan diye oynamak artık bir yerden sonra sıkıyor insanı. Ateşi ve ihaneti görmek, son teknoloji silahlarla karmaşık operasyonlar yapmak istiyor deli gönül. O halde Metal Gear Solid sevenler için, oyunu hayal gücünüzle harmanlayıp biraz hikâye ekliyormuş gibi hissedebileceğiniz **Militaries Sans Frontieres** modunu önereceğim.

Sadece savaşmaya odaklı bir grup olduğundan, MSF çiftçiliğe, üretime falan odaklanamıyor. Bunun yerine, aynı MGS hikayesinde olduğu gibi başka ülkeler için kontrat alıyor, hedef üniteleri indiriyor, Mother Base'inizi geliştiriyor, yeri gelince Metal Gear yapıyorsunuz. Daha ne olsun!
tinyurl.com/ogz-mod-mayis-05





Naber!

Cowbunga, sevgili okur! Büyük oyun olmadan, indie ve mod yapımlarına sığınarak geçirdiğimiz zor bir kışın ardından bu ay, GTAV hazretlerinin nihayet PC'ye teşrif edebilmesiyle birlikte yavaş yavaş bulutlar aralanmaya başladı. Şu an eminim GTAV'e mod yapmak için uğraşan insanlar topluluğu, ürettikleri ısıyla tek başlarına yazı getirebilecek kapasitededir, fakat şimdilik o meyveler piyasada görünmüyor. Fakat GTAV'in devasa gölgesi bütün oyun piyasasını karanlığa boğacak kadar güçlü değil, dolayısıyla bu ay da bir sürü –GTAV için olmayan- modla karşınızdayız. Gelin neler var bir bakalım bu ay. **-Erim Bilgin**


EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
MINI Augmented Vision
ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK MINI SÜRÜCÜLERİYLE BULUŞUYOR
Özel dosya
Mobil müzik stüdyosu
KENDİ MÜZİĞİNİ ÜRETENLER İÇİN AKILLI TELEFON VE TABLETLERLE UYUMLU MÜZİK AKSESUARLARI
DJI Phantom 3
İÇ MEKANDA KULLANILABİLEN PROFESYONEL DRONE
TEST ETTİK
Samsung Galaxy S6 | S6 edge
Oyun inceleme
> GTA V (PC)
> MORTAL KOMBAT X
> PILLARS OF ETERNITY
> TITAN SOULS
84
MAYIS 2015
s6
LOG 84 MAYIS 2015
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr



TOTAL WAR BATTLES: KINGDOM

TOTAL MUTSUZLUK -BUĞRA ÖZKAN

İnsan ırkının şu dünyada görmek istemeyeceği şeyler var. Örneğin, 80'lerin kadınları için *Dallas*'ın bitişi, günümüz gençliği için bilgisayar kasasından gelen dumanlar gibi. Benimse şu sıralar görmek istemeyeceğim yegâne şey buymuş meğer, oynayınca anladım.

BU İŞTE BİR YANLIŞLIK VAR!

Monitörüm bozulaydı, kablosu kopaydı da (monitör, bilgisayarımdaki parçalar arasında en ucuzu, ondan yani) şu oyunu görmeyeydim. Uzun zamandır free to play'lerin izlediği yolu endişeyle takip ediyordum ve isminde *Total War* gibi dev bir markayı taşıyan *Kingdom*'ın free to play olacak diye bu hale getirilmesi bugüne kadar edindiğim şüpheleri doğrulamışa benziyor.

Şuraya koca bir yargı bırakıyorum: Hayal kırıklığı!

Bu devasa hayal kırıklığının birinci basamağı oyunun PC'ye çıkarılmış olmasına rağmen, oyun mekaniklerinin sanki dokunmatik ekranlar için yapılmış gibi hissettirmesi. Niye bilmiyorum, ekranımdaki oyun PC için tasarlandığı gerçeğini kabullenemeyeceğim kadar kötü bir oynanışa sahip. Hatta bir adım daha geri geliyorum, oynanışa gelmeden kafaya taktığım onlarca şey olduğunu yeniden fark ediyorum.

Bunların ilki arayüz grafikleri ve arayüzün kendisi. Giriş ekranından tutun da yükleme ekranlarına kadar cezbedici tek bir grafik/tasarım yok. Çalakalem çizilmiş üç beş portre, saç ve arkaplanlardan oluşma bir arayüz grafiği koleksiyonu var oyunun. Sanırım onları da "Ayıp olmasın" düşüncesiyle yapmışlar çünkü dediğim gibi sayıca çok azlar ve ucuz görünüyor. Buna ek olarak bir de lütfedip bir karakter oluşturma ekranı vermişler ama olası tüm kombinasyonlarla yapabileceğiniz eşsiz karakter sayısı sanırım 30'u geçmiyordur. Mümkün olduğunca kişiye özel olması gereken bir elementin alelade herkeste olabilmesi tuhaf bir durum.

BU İŞTE ÇOK YANLIŞLIK VAR!

Bir oyuna *Total War* markasını verip de onu *Civilization* ve *Heroes* karması bir hareket ve savaş sistemine sokamazsınız. Kafamdan çıkmayan ikinci konu da bu. *Total War* bu tür bir sistem için yapılmadı. Bu marka, önüne 6 bin askerini alıp da gerektiğinde anlamsız şekiller oluşturup, yerinde duramayıp askerleri ile bağırıp çağıracak hatta küfür edip "Romalılar imba!" diye ekran kıracak oyuncular için var. Oysa savaş sistemi o kadar tekdüze ki, karakteriniz seviye atladığında kullanabileceğiniz birlik sayısı artsa bile ön-orta-arka sıra birlik gözlemi yapmaktan öteye gitmiyor taktikleriniz. Araya bir moral sistemi sokuşturmuşlar gerçi, kimi zaman askerleriniz arasından birer ikişer savaş alanından kaçanlar oluyor ama o da neye göre kaçıyor anlamış değilim.

Üçüncü büyük sıkıntı ise oyunda stratejik kararlar verdiğiniz hissettirebilecek bir iki durum dışında başka bir şey olmaması. Bir iki durumdan kastım da kaynak ve çevre yönetimi aslında. Kaynakların size bir şey katması o kadar uzun sürüyor ki (sürmesin mi? o zaman kredi kartı bilgilerinizi vermeniz gerek) var olan üç beş taşınızı tahtanızı nereye harcayacağınızı iyi düşünmeniz gerek, aksi takdirde ya uzun süre bekleyecek ya da altın ile alacaksınız. Öte yandan oyunun bir başka yönü de çevreyi özelleştirebilmeniz. Özelleştirebilmekten kastım ayrıntılı bir düzenleme değil. Yükseltme ve alçaltma dışında bir şey yapamıyorsunuz. Çevreyi "bir yere kadar" düzenleyebiliyorsunuz. Önceden belirlenmiş sınırlara kadar indirip kaldırabiliyorsunuz ve sınıra geldiğinizde oraya su geldiği için daha da alçaltamıyorsunuz.

Taş, tahta ve benzeri materyaller dışında, askerlerinizin geliştirilmesi için de altına ihtiyacınız var. Aslında altından ziyade tecrübeye ihtiyacınız var ancak tecrübe puanını belli bir aşamadan sonra altın harcamadan kazanmanız zor oluyor, vakit alıyor. XP kazanmak için yapacağınız görevler sizi altın almaya itiyor sürekli.

ALIN ŞUNU GÖZÜMÜN ÖNÜNDEN!

Sonuç olarak *Total War Battles: Kingdom* free to play - pay to win kafasında, özünde tabletler için tasarlanmış ve basit bir web-tabanlı strateji oyunu olmaktan öteye gidemiyor. Benim belirli bir süreden sonra parmağımı oynatasım gelmedi. Hatta bir ara (oyuna başladıktan 20 dakika sonra) sıkıldım, sıkıntıdan nefes almayı unutmuşum, başım dönünce hatırladım.

+

- Oyun içi grafikler (mobil cihazlar için)

−

- Savaş sistemi
- Altın alımına aşırı bağımlı
- Kontrol edilebilen birlik sayısı Total War etiketli bir oyun için çok az

4

SON KARAR

Total War markasını lekeleyen, özünde mobil cihazlar için tasarlanmış ucuz bir yapım. Total War Battles: Shogun ile ödül alıp kendini zafer sarhoşluğuna kaptıran CA'yı kınıyorum.

KÜNYE — **Tür:** Strateji **Yapım:** Creative Assembly **Dağıtım:** Sega / Steam **Dijital İndirme:** Bedava (Steam) **Yaş Sınırı:** 7



Destek mi lazım? Kredi kartınızı bir kez daha çıkarın!







THE OLD REPUBLIC: SHADOW OF REVAN

AYLIK ÜCRETLE TEK KİŞİLİK SENARYO -SARP KÜRKCÜ



Birçok Star Wars sever gibi *The Old Republic*'in çekim alanına yakalanan, küfürler ederek de olsa oyuna yatırım yapan, belki daha küçük bir zümreye dahil olup bunu bilmem kaç tane alt karakter için tekrarlayanlardandım ben de. Karakterler arasında İmparatorluk yuvam, Inquisitor Defius'um can damarımdı. HK-51 droidimi de, arkeolog yardımcım Talos'u da en düzgün ekipmanlarla donatıp Dark Council'de koltuğumu da kaptıktan sonra oyuna sırtımı dönmüştüm. Ama sonra Revan'ın adı duyuldu, ben de dayanabileceğim kadar dayandım. E bir yere kadar, Güç damarda durduğu gibi durmuyor.

Shadow of Revan, bünyesinde 51-55. seviye eklentisi olan *Rise of the Hutt Cartel*'i de içeriyor ve size 60'a kadar bir yol çiziyor. Eğer benim gibi bir bırakıp pir bıraktıysanız, başlayacağınız yer orası. Öncelikle Makeb'e gidecek, BioWare'ın kısılmış parayla çat pat yaptığı eklentiyi oynayacaksınız. Övmenin anlamı yok, *Rise of the Hutt Cartel* ilk oyunun ara sahne kalitesine ya da animasyonlarına bile yaklaşamıyor. Zaten artık ara paketi, benim gibi karakteri donattıysanız da hiçbir ekipman almadan bitireceksiniz.

Olay yaklaşık 54'te (aslında 55 ama biraz hızlı gidiliyor) Revan hikâyesinin başına geldiğinizde kopuyor. Derginin sonundaki Son Jeton'u görünce, Revan'ı bir kez daha hatırlayacaksınız. Diğer eserlerdeki birkaç karakter dışında Revan, SW serisine EU'dan katılan en sağlam kişilikti. *TOR*'da zaten ana senaryoda yeri olan karakter, burada yumruğunu masaya vurma peşinde. Revanite'ların baş düşmanımız olduğu eklentide biri Cumhuriyet'ten, diğeri İmparatorluk'tan iki de yardımcımız var. Ama kardeş, o yumruk havada kalacak...

BioWare'ın free-to-play sistemde normalden daha fazla para kazanmasıyla orantılı bir kalite artışıyla ayakları daha çok yere basan bir yapım bu seferki. *Shadow of Revan*, kısa bir güncelleme değil. Bir kere sizi 60'a kadar az çok götürüyor (ben biraz dinlenme bonusundan faydalandım tabii). Zaten Huttball başta olmak üzere PvP'si zevkli olan bir oyundu *TOR*, o nedenle görevler yetmese bile yolu buluyorsunuz.

Bu eklentinin en büyük etkisi ise, tekil bir oyuncu olsanız da içerikten mahrum kalmamanız. Gerek flashpoint'ler (TOR'un zindanları) gerekse oyuna eklenen operation (yani raid) tek kişi yapılabiliyor. Yanınıza bir droidin destek geldiği flashpoint'ler işin sadece hikâye kısmını tatmak isteyen benim gibi oyuncular için biçilmiş kaftan. *WoW*'daki ağır raid günlerimden sonra artık yorgun hissettiğim için, bu özelliği hasretle kucakladım. Yine taktikler önemli, yine kaçınmanız gereken özellikler ya da "interrupt" etmeniz gereken saldırılar var. Parkta gezinti değil olay.

İşin raid kısmında ise sıradan dostlar sizi paklamayacağı için büyük karakterler ziyarete geliyor. Senaryo kalitesi olarak çok üstün bir yazım beklemediğiniz takdirde de içinizdeki fanboy'u ağlatmayan bir Revan örgüsü çıkıyor ortaya. Aslında *SoR*, *TOR*'un kendi başına tek kişilik RYO elementlerini barındırdığının bir kanıtı. Çünkü kendi yoldaşlarınız senaryoda göstermelik de olsa rol alıyorlar, yeni görev arkadaşlarınız ise onlar kadar yer alıyor aklınızda. Bütün olarak bakınca da sanki tek kişilik bir oyuna gelmiş bir DLC; bir eklentiymiş gibi hissettiriyor.

Ama 20 dolar verip aldığınız şey ücretsiz oyuncuysanız havada, çünkü *SW: TOR* bu konuda hep acımasız bir oyun oldu. Yani oyun süresi de almalısınız. Peki ne için? Revan için. Değer mi? Onda kararsızım işte. Ama bu oyun, bana tekrar dönme umuduyla cebi paralı, ekipmanı güçlü karakter bırakmanın ne de leziz bir şey olduğunu hatırlattı. Makeb'i sıfır ekipman değişimiyle geçirdim diyorum, n'aberr!!



Şaşırmayın hemen, bu maske uzun zamandır benim zimmetimde.



Teke tekte alamam belki ama arkam sağlam, uyarayım

İMPARATOR!

Artık spoiler sayılmaz, 28 Nisan'da yeni güncelleme geldi. Rise of the Emperor, uzun süredir haber alınamayan Sith İmparatoru'nun dönüşünü müjdeliyor. Ziost'u gidip görebileceğimiz bu içerik, senaryonun devamı niteliğinde. Daha burnumu sokmadım, kutuyu derginin son gecesi sıkıştırıyorum zaten. Ama Yavin 4 de, Rishi de çok dolu dünyalar değillerdi. O nedenle bambaşka coğrafyalardan öte hikâyenin devamı önem taşıyor burada.



BLUE ESTATE

BEAT'EM UP BİZDE HUYDUR

-ENES K.

Bir süredir oyun dünyasında inceleme yapan ve bizim *'otorite'* bellediğimiz sitelerin alayına kılım arkadaşlar... Dandik Hollywood*vari* yapımlara el altından aldıkları paralarla iyi notlar verirler, sırf grafikleri güzel diye aslında hiçbir şey anlatmayan oyunları tepemize çıkarırlar, bir firmadan aldıkları rüşvetle bir süre diğerini yererler vs... Bunlar zaten AAA oyunlar özelinde, sizin de çok net bildiğinize ve rahatsızlık duyduğunuza emin olduğum şeyler… Benim *Blue Estate* yazısına böyle bir başlangıç yapmama sebep olan şeyi ise birazdan anlatacağım.

UYARI AMAÇLI HEADSHOT

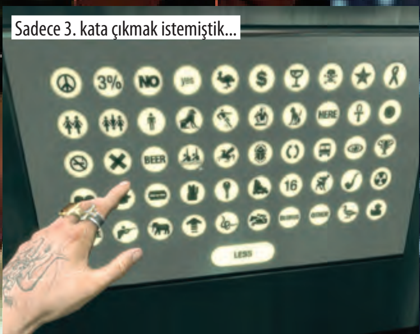
Sega'nın *Virtual Cop* serisini hatırlar mısınız sevgili dostlar? (Bir ara sanki Windows ile kurulu geliyormuş gibi her bilgisayarda vardı yahu bu oyun!) İşte *Blue Estate* de tıpkı *Virtual Cop* gibi yok olmaya yüz tutmuş rail-shooter (bunu bir türlü Türkçeye kazandıramadık) *(sıka sıka dümdüz? –Serp.)* türünde bir yapım... Özetle karakterimiz kendine önceden belirlenmiş bir rota üstünde ilerliyor, biz de karşımıza gelen düşmanları pata küte vuruyoruz. Açıkçası *Blue Estate*'in bu türün standartlarına getirdiği herhangi bir yenilik yok. Aksine; kısa oyun süresi, silik müzikler ve bir yerden sonra sıkıntıdan kapatma isteği uyandırmak gibi ciddi sorunları olduğunu da söyleyebilirim...

E öyleyse ne demeye beğeniyorum ben bu oyunu? Bir kere oyunun hikâye anlatımı ve sunumu muhteşem... Sayfadaki görsellerden de fark ettiğiniz üzere oyun cel-shade tekniğini çok güzel kullanmış. Bu grafik tekniğini sunumdaki çizgi roman esintileriyle (örneğin oyun bir anda duruyor ve anlatıcının söylediklerine esprili yanıtlar geçiyor aşağıdan) birleştirince, amaçladıkları konsepti çok da güzel oturtmuşlar. Ayrıca hayatı boyunca Amerikan espri anlayışına gülememiş, bu yüzden *How I Met Your Mother*'a bile iki bölüm üst üste tahammül edemeyen bir adam olarak oyunu oynarken ciddi ciddi güldüğümü (hadi bakalım) söyleyebilirim. Hakikaten komik oyun yapmışlar, temponun yükseldiği anlarda nişan almaya çalışırken öyle bir diyaloglar döndü ki gülmekten fareyi sallanıp karavana attığımı bilirim...

İlk paragrafa dönmek istiyorum şimdi... İnternette ufak bir araştırmadan sonra, oyuncular tarafından ortalama, inceleme yazarları tarafından berbat notlar verildiğini gördüm *Blue Estate*'e… Bu incelemelerin yarısından fazlasında ise oyunun tekdüze gittiği ve çizgisel bir oynanışı olduğu söyleniyor. Bense böyle bir saçmalığa şapka çıkarmadan edemiyorum. Adamlar bir rail-shooter'a 'çizgisel oynanışı var' diyecek kadar cahilleşebiliyor ve bu yüzden son altı ayda çıkmış en 'değişik' oyunlardan birini yerin dibine gömebiliyor. Neden? Göklere çıkarmak için tomarla para aldıkları AAA oyunlardan kafalarını kaldıramadıkları için olabilir mi sizce? Bence olabilir.

Elimizdekileri toparlayalım: 3-4 saatlik kısa oyun süresi, sıradan müzikler, hedefine ulaşmış harika bir konsept, keyifli diyaloglar, sorunsuz çalışan bir savaş sistemi ve bir tutam da yetişkinlere yönelik cinsel öğeler... Tüm bunları bir araya getirince hiç de 20TL verilip oynanmayacak bir oyun değil *Blue Estate*... Keşke klavyeyi silah ve sağlık toplama dışında biraz daha dâhil etselerdi oyuna, keşke şarjörün aldığı mermi miktarını, çeşitli güçlendirmeleri alabileceğimiz bir upgrade sistemi getirselerdi... Ancak bu haliyle bile *GTA V*'i hemen bitirmemeniz için arada açıp stres atabileceğiniz gayet de güzel bir oyun *Blue Estate*...

2014'ÜN HAYAL KIRIKLIKLARINDAN OLAN RAMBO'YU UNUTUN, BLUE ESTATE'E BİR ŞANS VERİN.



Sadece 3. kata çıkmak istemiştik...



'Boss' dediysek lafın gelişi :)

+

- Dinozorlar rail-shooter oynamayı özlemiş olabilir
- Oyun hakikaten komik yahu!
- Basit ve keyifli oynanış
- Hikâye sunumu ve çizgi roman atmosferi

−

- Bir yerden sonra sıkıyor
- Kısa oyun süresi
- Karakter geliştirmesi olsa mıydı?

7+

SON KARAR

Bir rail-shooter ancak bu kadar güzel olabilirdi. İnternetteki inceleme notlarına aldırmayın.



KÜNYE

Tür: Rail Shooter **Yapım/Dağıtım:** He SAW **Fiyatı:** 21TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-blue

PC 360 iOS



Noyan the Geç Kalan

Sevgili dostlar; bu ay sanal zar atarak yaptığımız Overlord 2 çekilişini H. Eser Açıkgöz adlı okuyucumuz kazandı, tebrikler. Talha Kurşun, Kaan Muhlis ve Buğra Fıratlı arkadaşlara da mesajları için teşekkür ediyorum. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte sürpriz bir PC oyunu kazanma şansınız var, fazla geç kalmadan görüşmek üzere.

BU DÜNYA DAHA ÖLMEDİ -NOYAN AKATLI

DEAD STATE

2010'ların modası olarak hatırlayacağımız "Erken Erişim"e girdiği günden beri takip ettiğim bir oyun konuk olacak bu ayki geç kalmış inceleme köşemize. İsmini ilk kez duyduğum geliştirici stüdyo **Double Bear Productions**, bugüne dek defalarca gördüğüm bir tema seçmiş. Peki acaba aynı kâbusu baştan yaşamaya değer ne var bu "yeni" oyunda?

GENE Mİ ZOMBİ İSTİLASI?

Evet, gene zombi istilası... Ve o istiladan sağ kurtulup hayatta kalma mücadelesi veren bir avuç insan, ve o insanlara yardım edip umut aşılama görevinde gene biz! "*Dead State* hakkında ne yazsam..." diye düşünürken fark ettiklerimi aktarayım: İşin aslı anahtar kelimemiz "gene", ardından olumlu anlamda "ama"lar geliyor. "Gene zombi - gene yürüyen ölüler - gene kıyamet sonrası A.B.D. kasabaları, vs., vb." şeklinde süregiden izlenimlerle başlayayım. Son 1 - 2 yıldır uzun sürelerle oynadığım bazı oyunlardan izler de gördüm *Dead State*'te: Grubumuzun harita üzerinde ziyaret edilecek mekânlar keşfederek ilerlemesi *Wasteland 2*'yi hatırlattı mesela. Aksiyon puanıyla hareket edip isabet olasılığı hesaplı vuruş yapma üzerine kurulu sıra tabanlı dövüş sistemini *XCOM: Enemy Unknown* ve *Omerta:C.o.G.*'e benzettim. Kıyamet sonrası -veya felâket zamanı diyelim- ortamda hayatta kalmaya çalışan, farklı özgeçmiş, kişilik ve duygusal zekâya sahip insanların zorunluluktan bir araya gelip bir binaya sığınmaları ve sığınağı geliştirme çabaları *State of Decay*'i andırdı fena halde. Yönettiğimiz ana karakterin yeteneklerini, güçlerini belirlememizi, izometrik kamera açısını ve "1- Anladım 2- Hayır 3-Başka sorum yok, hoşça kal" tarzı konuşma seçeneklerini de istediğiniz oyuna benzetebilirsiniz...



Sığınağımız bir okul ve o okulun bodrum katındaki ilk buluşmayı görüyoruz.

"İyi ama *Dead State*'te başka neler gördün?" derseniz şöyle cevaplayayım: Eğitim bölümü yerine geçen açıklama mesajlı pencereler fena değil, kontroller çok karmaşık değil, harita keşfedilmeye değer gibi (elma bahçelerini ziyaret edeceğim ilk fırsatta), gruba yeni karakterlerin katılma olasılığı ve mekânlardaki sandıklardan çıkan eşyaların kalitesi merak duygusunu canlı tutuyor. Yetenek - güç puanları dağıtıp karakter geliştirme de iyi. Böyle birçok alanda "Fena değil - iyi" şeklinde değerlendirdiğim ama "oyuncu aklını" *GTA 5* oynama fikrinden uzaklaştırmayı başaramayacak bir yapım bana göre *Dead State*. Epeyce insafsız bir kıyaslama oldu farkındayım, şöyle özetleyeyim öyleyse: Oturup saatlerce oynayacağınız bir dünya yok bence *Dead State*'te ama her oturumda haritada bir iki yer ziyaret edip birkaç dost karakterle hoşbeş yapabileceğimiz bir oyun deneyimi var, yazı boyunca saydığım özelliklerden hoşlanan oyuncular için gayet güzel bir deneyim hem de...

6

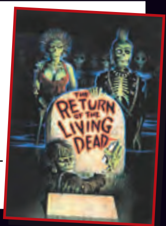
SON KARAR

Klasikleşmiş birkaç oyun özelliğini bir araya getirmiş, indirimde alınacaklar listesine girmeyi hak eden bir oyun.

- **Tür:** Strateji/RYO
- **Yapım/Dağıtım:** Double Bear Productions
- **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 16+
- **Dahası İçin:** deadstate.doublebearproductions.com/

80'LERDEN GELEN ADAM

1985 yapımı bir film izledim bu hafta sonu: "The Return of the Living Dead". Tam bir harala gürele şeklinde geçen bir "zombi komedisi", korkarken gülmek isteyen video izleyicilerine tavsiye ederim bu olayı.



OYNUYORUM

1. GTA 5 (PC)
2. Pillars of Eternity (PC)
3. Assetto Corsa (PC)
4. The Sims 4: Get To Work (PC)
5. Little Big Planet (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. The Witcher 3: Wild Hunt (PC)
2. Project Cars (PC)
3. SC: Boston Lockdown (PC)
4. GTA 6 (PC)
5. RIDE (PS3)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

VAY ANASINI SAYIN OKURLAR! ÖYLE GÜZEL BİR AY OLDU Kİ BU, ARKA ARKAYA İKİNCİ KEZ "ACABA YIL SONUNDA MIYIZ?" DİYE KONTROL ETME İHTİYACI HİSSETTİM. AMA DEĞİLMİŞİZ. NİSAN AYINDAYMIŞIZ. NİSAN AYINDA KAR YAĞINCA KAFALAR İYİCE KARIŞTI BİZİM TABİİ...

FPS (First Person Shooter)

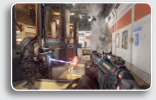


DYING LIGHT
PC, PS4, Xbox One

Dead Island serisinin yapımcısı Techland, yepyeni bir zombi oyunuyla karşımızda. Virütik bir kabusun için kıvranan Harran (evet, Harran!) kentinin içine gizli bir görev için sızan karakterimiz, hayatta kalma mücadelesi veriyor. Tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip olan oyunumuzu, tüm zombi sevenlere tavsiye ediyoruz.



Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.



Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

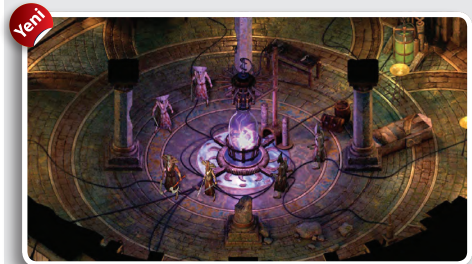


Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.



Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



PILLARS OF ETERNITY
PC

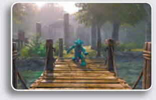
On küsur yıl! İnanması güç ama, işte bu kadar zamandır bekliyoruz yeni bir Baldur's Gate, yeni bir Icewind Dale veya yeni bir Planescape Torment'te kendimizi kaybetmeyi! Kickstarter sağolsun, en sonunda bu bekleyişimizin (ve oyunu görmeden verdiğimiz dolarların) meyveleri çıkmaya başladı. Pillars, gerçekten muhteşem bir oyun!



Dragon Age Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.



Valkyria Chronicles
PC
PS3'ün en sıkı RYO'larından Valkyrai Chronicles PC'ye beklenmedik bir çıkış yaptı ve beklenmedik de bir başarı yakaladı. Aynı anda hem çok renkli hem de çok ciddi.



Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

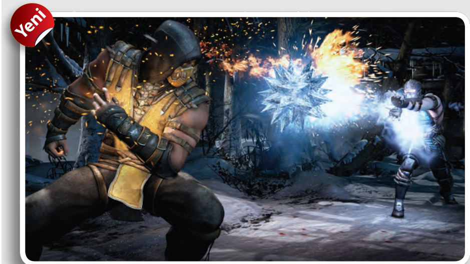


Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.



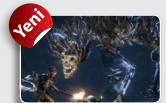
Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon" una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

AKSİYON



MORTAL KOMBAT X
PC, PS4, XBOX ONE

Mortal Kombat 9'un üstüne (vay be, oldu mu o kadar?) çok fazla yenilik eklemiyormuş gibi gözükse de, bu sizi yanıltmasın. Her karaktere 3 farklı dövüş stili verirken, arenalardaki etkileşim, saatlik/günlük yarışmalar, yeni Krypt sistemi ve online dövüşler sizi alıp götürüyor. Ve tabii ki Brutality ve Fatality'leri midenizi bürüyor!



Bloodborne
PS4
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.



GTA 5
PC, PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Veee en sonunda PC'ye de çıktı! Dünyanın en büyük oyunu, en iyi haliyle (online sıkıntılarını saymazsak) en sonunda PC'de!



Ori and the Blind Forest
PC, Xbox One
Masal gibi gözüken, masal gibi oynanan, ama derin, ama zor bir platform oyunu Ori. Başladınız mı durması, başında ağlamaması zor.



The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'ı başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.



Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.



The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Herkesin oynadığı senin oynamadığın, "muhabbetin dışında" kaldığın oyun hangisi?

1. *Olmadı, çok kez başlamama rağmen bir türlü evren oturup oynamama izin vermedi The Last of Us'ı...-SARP*
2. *Skyrim. Ama utanmıyorum. O kadar övülüyor ki ben de aynı oranda uzak duruyorum. Ters orantılı bir ilişkimiz var.- HAZAL*
3. *WoW. Multiplayer kaldırmayan bünyem sağ olsun hiç ısınamadım, hep dışında kaldım. Pişman değilim sayın hakim.-İHSAN*
4. *Starcraft, Mass Effect, Half Life, Putt-Putt Goes to the Moon (!) ve daha niceleri...-UMUT*
5. *Olmadı, bir türlü başına oturamadım. Metal Gear Solid serisi... "Tamam vurmayın :(" -FURKAN GÜLER*

Dürüstçe söyle: Eskiye rağbet var, ama bit pazarına nur yağıyor mu sence?

1. *Nostalji ya da eski tür sevgisi hiç depreşmeyen birisi olarak destekliyor ama sektör kurtarıcısı görmüyorum bu ufak çaplı ilgiyi. - SARP*
2. *Yağıyor! O remasteredları salya sümük kucaklayanlar var. Ben değil, bir arkadaşım... - HAZAL*
3. *Kesinlikle! Bunca yıl sonra Grim Fandango oynamışız, ufukta Day Of Tentacle var. Daha ne olsun? -İHSAN*
4. *20 senenin ardından Another World'deki kadınlar hamamına çatıdan giriş yapmışım, sen hala bit pazarındasın, nurdasın kardeşim!-UMUT*
5. *Bilemiyorum. Yapan herşeyi ile çok iyi yapıyor, yapamayanın oyunuda Greenlight'ı geçemiyor. -FURKAN GÜLER*

Oyun sektörü batarsa neden batar?

1. *Middle man denen ara faktörlerin (ithalatçılar) açgözlülüğünden batar. Ha bir de sansürcü zihniyetten, dışlanmadan batarsa batar. - SARP*
2. *Sektör batarsa COD gibi oyunlar yüzünden batar. Suyunun suyu çıkartılmış oyunlar kısır döngü oluşturuyor. - HAZAL*
3. *Mikro-ödeme rezilliği böyle devam ederse tahmin yürütmeye gerek kalmaz bence. -İHSAN*
4. *Bence batarsa zarar ettiğinden batar. Yani giderler gelirleri aştığı için. Ehe.-UMUT*
5. *Satoru Iwata beyciğiminde dediği gibi "Free to Start" mobil oyunlar bitirebilir anca bu sektörü.-FURKAN GÜLER*

STRATEJİ



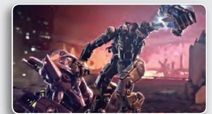
Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworld de enfes olmuş...Mmm...



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!



Grey Goo
PC
Beklenmedik bir anda çıkan Grey Goo, eski Westwood Studios kafasında asimetrik bir strateji oyunu. Ama zor ve kaynak yönetimi de çok önemli!



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

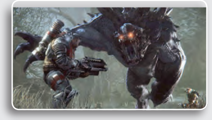


Total War: Shogun
PC
Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



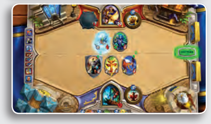
Evolve
PC, PS4, XBONE
Dört avcı bir yaratığa karşı oynanan Evolve, az sayıda arkadaş bir araya gelip oynamak için güzel bir seçim.



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Forza Horizon 2
Xbox One
Ana Forza serisinin başarısı yetmiyormuş gibi, Horizon yan serisi de ayrı bir başarı hikayesine dönüştü. Araba yarışlarından hoşlananlar



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

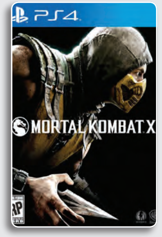
AYIN ALTIN OYUNU



Pillars of Eternity



GTA 5



Mortal Kombat X

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

WITCHER GELİYOR WITCHER! YA LELEL YAAA LELEL! WITCHER GELİYOOO WITCHER YALELELLİİİİİ! (biraz heyecan yaptım!)

MAYIS '15	
Codename: STEAM	3DS
Devil Survivor 2: Record Breaker	3DS
Final Fantasy 10 HD Remaster	PS4
Final Fantasy 10-2 HD Remaster	PS4
Kirby and the Rainbow Paintbrush	WiiU
Knights of Pen and Paper 2	PC
Magicka 2	PC, PS4
Not a Hero	PC
Splatoon	WiiU
The Witcher 3: Wild Hunt	PC, PS4, XBOX ONE
Trainz: A New Era	PC
Wolfenstein The Old Blood	PC, PS4, XBOX ONE
HAZİRAN '15	
Batman: Arkham Knight	PC, PS4, XBOX ONE
Final Fantasy XIV: Heavensward	PC, PS4, PS3
TEMMUZ '15	
God of War 3 Remastered	PS4
Lost Dimension	PS3, PSVITA



SPOR & MENAJERLİK



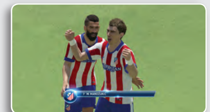
Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2015
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Eski nesilde pek kendinden söz ettirememiş olsa da, yeni nesil konsollarda PES 2015 kendini bayağı geliştirdi.



Wii Fit Plus
Wii
Saddece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



Grim Fandango Remastered
PC, PS4, PS Vita
Unutulmaz macera oyunu Grim Fandango PC ve Playstation'lar için yeniden çıktı! Güncellenmiş grafikleri ve yapımcı ses kayıtlarıyla yeniden oynanır!



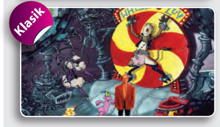
Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.



The Talos Principle
PC
Hayatımızda Serious Sam ile yer etmiş olan Croteam öyle bir oyuna imza attı ki. Derinliğiyle, hikâyesiyle, bulmaca dengesiyle şahane bir oyun.

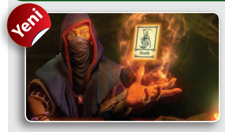


The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.



Toonstruck
PC
Bu o kadar çılgın bir macera oyunuydu ki, unuttuğuma şaşırdım. Geleceğe Dönüşün profesörünün, çizgi filmden bir dünyaya geçmesiyle başlayan acayip olaylar silsilesi... GoG.com'da satılıyor, alın!

BİR GARİP OYUN



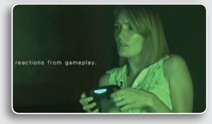
Hand of Fate
PC, PS4, Xbox One
Hearthstone falan bir yana, piyasada bulabileceğiniz en güzel kart oyunu Hand of Fate... Kart oyunundan gerçek zamanlı bir oynanış yapmayı başarmışlar valla, bravo.



Sunless Sea
PC
Büyük bir felaket sonrasında Londra batmıştır... Hayır, gerçekten yeri dibine batmıştır... İlginç bir rogue-like olan Sunless Sea'nin olayı budur!



This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

INSIDE OUT

KAFAMIZIN İÇİNDE NE Mİ VAR? CEVABI PIXAR'DA!







90'ların çocukları olarak hafiften arıza olmamız için çokça neden var ama bunların en başında dönemin çizgi filmlerinin geldiği bir gerçek. Bu arızanın hayal gücümüzde bir daha düzelmeyecek tahribatlara yol açması ise kimimiz için bir ödül kimimiz için bir lanet gibidir. Misal 9-5 çalışamaya mahkum olmuş şimdilerin 30 yaşına ulaşmış gençleri (*evet ne var, genciz biz!*) bu büyük hediye ile ne yapacağını bilmez bir şekilde yaralarını sarmaya çalışmakla meşgul. Ama asıl yaranın ve hatanın sistemin kendisi olduğunu da içten içe biliyorlar. İşte bu gençlerin kesinlikle unutamadığı bir çizgi film var ki siz de hemen hatırlayacaksınız. Ülkemizde yayınlanan ismi ile *Bir Varmış Bir Yokmuş: Vücudumuzu Tanıyalım*, orijinal adı ile *Il Etait Une Fois... La Vie*. Hani vücudunuzun içinde yaşayan bir dünyanın olduğu, beyninizin içindeki yaşlı adamın bu dünyayı ve dolayısı ile vücudunuzu yönettiği efsane çizgi filmden bahsediyorum. Çizgi filmin amacı ufak yaştaki çocuklara biyolojik yapıyı anlatmaktı ama tabii o zamanın her çizgi filmi gibi bütün bu masum niyetinin altında aslında çocukların kafayı kırmasını sağlamak olduğunu da biliyoruz. **Pixar**, bu dönemin gençlerine hiç de yabancı gelmeyecek bir iş ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. *Inside Out* ile insanın biyoloji haritasını değil duygu silsilelerini kontrol eden varlıkların daveti ile beynimizin içine rengarenk bir yolculuğa çıkmak üzereyiz. Bunun da dönemin gençleri olarak duygusal yaralarımıza çok iyi geleceği bir gerçek.

Pixar'ın 2 yıl süren sessizliğini bu yıl içerisinde 2 film ile birden bozacak olması sevindirici. Hatta bu 2 filmin de devam filmleri değil de yeni isimler olması ayrı bir mutluluk kaynağı. Sene sonuna doğru vizyona girecek olan *The Good Dinosaur* hakkında henüz detaylı bilgiler yok ama *Inside Out*'un kapımıza daha doğrusu hislerimize dayandığını söyleyebiliriz. Karşımızda insan doğasının en temel duygularının işleyiş şekillerinin anlatıldığı, bunu yaparken de bu duyguların beynimizin içinde yaşayan karakterler aracılığı ile kurgulandığı bir animasyon var. Pixar'ın yıllardır dokunduğu duygularımızı kendi tarzı ile yine bize anlatmaya hazırlandığını söyleyebiliriz. Yani Pixar duyguları karakterize ederek duygularımıza dokunacak bu defa. Neşe, Keder, Korku, Sinir ve İğrenme beynimizin içinde gerçekten yaşayan ve anlık tepkilerimize karar veren karakterler olarak son derece karikatürize edilmiş şekilde karşımıza çıkacaklar. Sadece bu fikrin bile Pixar'ın elinde nasıl bir absürt komediye ve nasıl dokunaklı bir hikâyeye dönüşeceği ortada aslında. Üstelik filmin yazarı ve yönetmeni *Toy Story, Wall-E, Up* ve *Monster Inc*. gibi şaheserleri yaratmış olan Oscar ödüllü **Pete Docter**! Hem yazıyor hem de yönetiyor ve 4 yıldır bu projenin üzerinde çalışıyor. Yani, "*Pixar öldü ya, artık devam filmlerinden başka bir şey çekemiyor*" diye çemkirenlerin ağızlarına duygular ile vurmanın zamanı geliyor.

Duyguların yaşayacağı bu maceranın onların asıl sahibi olan Riley isimli ufak bir kız üzerinden hem aile hem de büyümek odaklı dokunaklı bir hikâyeye dönüşeceğini tahmin etmek zor değil. **Amy Poehler, Bill Hader, Diane Lane** gibi isimlerin seslendirme ekibinde yer aldığı *Inside Out*, umarız içimizi dışımıza çıkarmak adına hem kahkahalarımıza hem de göz yaşlarımıza göz dikmiş olsun. 90'ların mirasını dönemin çocuklarına ve çocuk kalanlarına aktarmak konusunda onlardan daha başarılısı yok, çizgiyi bozacaklarını da tahmin etmiyoruz. **-Pozan**

ÇİZGİ FİLMLERDEKİ GİZLİ MESAJLARI ÇEREZ NİYETİNE YİYEN BİZLER HAFİF BOZUK OLABİLİRİZ AMA PIXAR BİZİ SEVİYOR, INSIDE OUT DA TAM BİZİM GİBİLER İÇİN GELİYOR.















İVOFEST 2015

MÜHENDİSLER DE EĞLENİR

Geçtiğimiz ay İstanbul Teknik Üniversitesi'nde İvofest dördüncü yaşına girdi. Her yıl bir orta bahçe etkinliği olarak başlayıp yağmur yüzünden koridorlara taşınan festivalin Oyungezer için ayrı bir önemi var: Bizi her yıl "oyun medyası" hakkında söyleşiye çağırıyorlar ve okurlarımızla buluşturup sevindiriyorlar (bu yıl konuşturmadılar, o ayrı mesele).

Aslında İvofest hem oyun oynamaktan hoşlanan hem de geliştirici olma yolunda cesarete ihtiyaç duyan üniversite öğrencilerine yönelik bir festival. İki gün süren etkinlikte ister gerçekleştirilen *PES*, *Guitar Hero*, *NBA 2K* gibi turnuvalara katılın, isterseniz de Türkiye'de oyun sektörünün önemli isimlerinin katıldığı seminerlere dahil olun. Tabii isterseniz ikisini birden de yapabilirsiniz. Bütün bunlara katılım hakkı için tek koşul var, 2,50 not ortalamasını tutturmak! (Şaka yahu, alttan dersiniz olsa da Guitar Hero oynamanıza izin veriyorlar.) (Ama NBA için kurul kararı gerekiyor.)

Neyse, bu yıl da öncekiler gibi iki gün süren festivale katılanlar hem *Oculus Rift*, *3D Printer* vb. yeni teknolojileri görme şansı yakaladılar, hem de gerçekleşen *Just Dance* turnuvasında kurtlarını döktüler. Tabii dileyenler, sosyalleşme çalışmalarının yanında iki gün boyunca seminer alanında süregelen *"Unity ile oyun geliştirme"* eğitimiyle oyun geliştirmenin temellerini de attılar.

KAÇIRDIYSANIZ SENEYE ARTIK...

Sektörde bir altyapı oluşturmak, video oyunlarıyla ilgili geliştiricileri bir araya getirmek gibi önemli misyonları üstlenen İvofest'i bu sene kaçırdıysanız üzülmeyin... Tamam, biraz üzülebilirsiniz, ama bize kızmayın. Çünkü haber verdik (*OGZ Online'dan, Facebook'tan, Twitter'dan*).

Fakat takipte kalın, ajandanıza not alın. Çünkü seneye onlar yine orada olacaklar (umuyoruz) ve biz de çağırırlarsa gidip konuşmamızı yapacağız (çekmecemde duruyor taslağı). **-Enis**





AVENGERS 3'TE YENİ KAHRAMANLAR GÖREBİLİRİZ

Bildiğiniz gibi *Avengers*'ta yer alan pek çok oyuncunun kontratı sonlanmaya yakın. Şimdilerde ortalarda dolaşan söylenti *Avengers*'ın 3. filmi olacak *Infinity Wars*'ta bildiğimiz *Avengers* kahramanları yerine Disney'in yakın zamanda bizi tanıştıracağı kahramanlara yer vereceğini iddia ediyor. Popüler kahramanlar yerine az bilindiklere yer verme cesaretinin kaynağıysa *Guardians of the Galaxy*'den geliyor. Hiç bilinmeyen bir dünyayı, beyazperdeye taşıyıp, üstüne de başarılı olan Disney, kısmen "*kaşesi daha ucuz*" oyuncularla birlikte yeni Avengers'a devam edebilir. Yani *Antman*, *Dr. Strange* (gerçi o pahalı oyuncudur), bir ihtimal Spider-Man ile *Avengers* izlemeye devam edebiliriz. Eski kadrodan yeni filmlerde görüleceğine kesin gözüyle bakılan tek kahraman Iron-Man. Çünkü **Robert Downey Jr.** sözleşmesini yeniledi. **-Enis**

YENİ JOKER'DEN İLK FOTOĞRAF

Suicide Squad filminde göreceğimiz, **Jared Leto**'nun hayat vereceği yeni Joker'den ilk görsel sonunda yayınlandı. Fakat ortada bir sorun vardı. Arkadaş bu nasıl Joker'di be! *"Dövmeleri falan var bunun? Bu* dövmeler ne arkadaş?! *'Ha Ha'* mı? Ne yani Joker, İzmir Tattoo 63'e gidip *'abi vücuda hahaha dövmeleri, alnımın ortasına da Damaged yazısı istiyorum' mu demiş? 'Damaged yazısı şekil olsun ama' diye not mu düşmüş? Arkadaşım nasıl yani? Joker bu be! Joker!"* diye sitem edenlerdenseniz üzülmeyin. Çünkü yapımcı ekip, Joker'in son formunun bu olmayacağını, filmde böyle gözükmeyeceğini açıkladı. Zaten sonrasında film içinden sızdırılan kareler de bunu destekler nitelikte. **-Enis**





FRAGMANLARA NE DEDİK?

Bu ayın sonuna doğru bir anda fragman bombardımanına tutulduk. Önce Star Wars tokatladı bizi, ardından da Batman v Superman tokat yediğimiz yanağa öpücük kondurdu. Fakat sadece bu kadar değil, burun kıvırdığımız pek çok yapım da adrenalin seviyemizi dalgalandırdı. Peki, ne gördük bu ay? Ve nasıl tepkiler verdik?

ANTMAN

(tinyurl.com/ogz92-antman)

Emre K: Beni bu filme küstürdüler hacı. Fragmanı izlerken "üşüyoruz Edgar Wright reis" diye haykırdım.

BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE

(tinyurl.com/ogz91-bat)

Emre K: Sanıyorum kan çıkacak...

FANTASTIC FOUR

(tinyurl.com/ogz91-f4)

Enis: El kadar bebelerle fantezi olmaz diye düşünürdüm... Sanki oluyormuş he?

JURASSIC WORLD

(tinyurl.com/ogz91-jw)

Enis: Umudum çok yoktu fakat bu son fragman bir heyecan yarattı içimde. Dinazoların birbirine girmesini görmek istiyorum!

STAR WARS: EPISODE VII - THE FORCE AWAKENS

(tinyurl.com/ogz91-sw)

Sarp: Filme dair ne kadar şüpheniz olursa olsun, o son sahnenin yürekte oluşturduğu sıcaklık paha biçilemez be!





TETSUO

KÂİNATTA YANKILANAN ÇIĞLIK

Zamanın çarkları 1982 yılına oturduğunda yayın hayatına başlamıştı *Akira* mangası. O dönemde altın çağını yaşayan Japon çizgi romanları için bu eserin bir milat olacağını tabii hiç kimse öngörememişti. Çoğunluğun, yine yaratıcısı **Katsuhiro Otomo**'nun yönettiği anime uyarlamasından bildiği Akira'nın mangası, filmin bittiği yerden sonra bir 1000 küsur sayfa daha devam eder ve karakterlerin akıbetleri de filmden oldukça farklıdır. Tabii bu epik cyber-punk operasının ana karakteri Kaneda adındaki asi motorcu genç arkadaşımız olsa da ben burada manganın asıl kalbini oluşturan karakter (ve de ortamın baş kötüsü) Tetsuo'dan bahsedeceğim sizlere. Zira onu anlamak, genel olarak Akira'yı da anlamakla eşdeğer bir yerde.

AŞAĞILIK KOMPLEKSLİ SORUNLU GENÇ

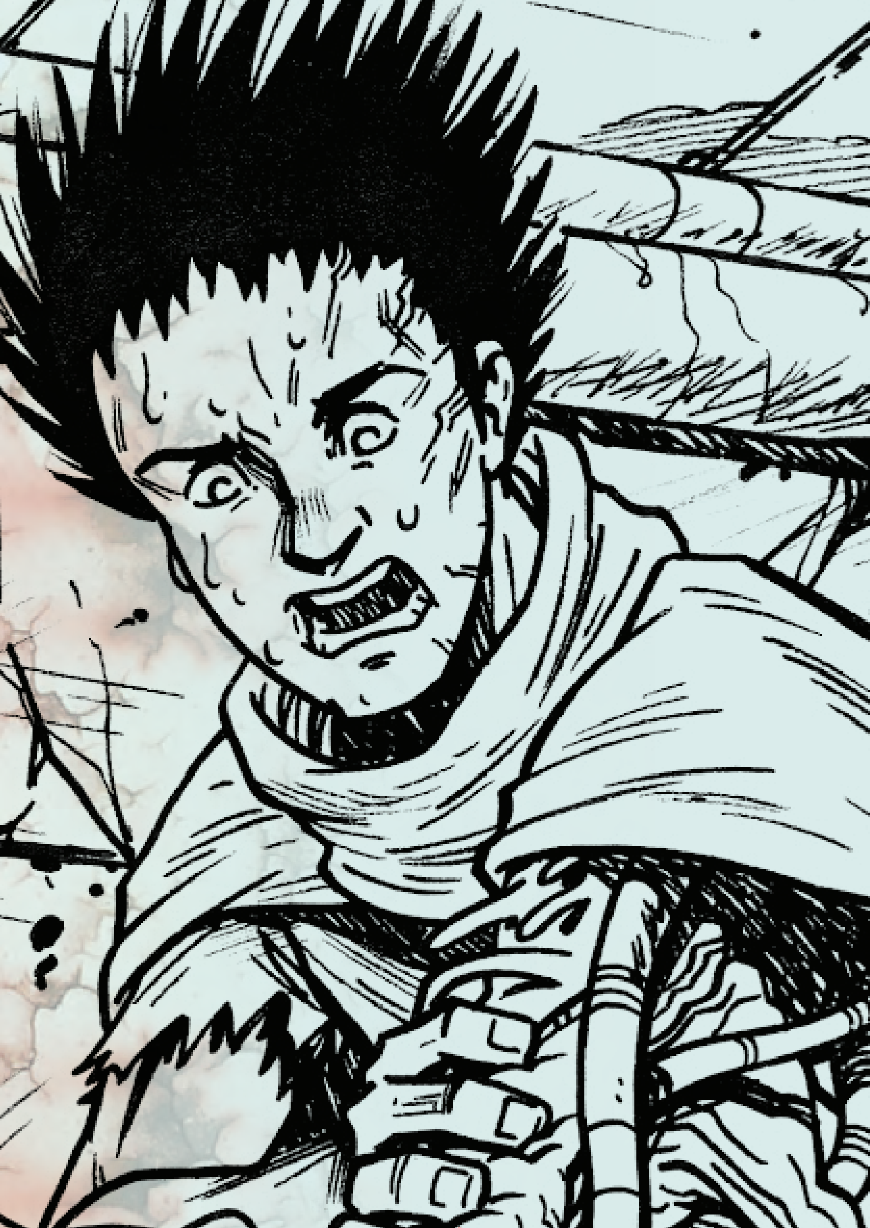
Tetsuo Neo-Tokyo'nun varoşlarında cirit atan bir motor çetesinin üyesidir, her daim çetede öne çıkmak, liderleri Kaneda'nın gözüne girmek için çabalar. Fakat çabaları yetersiz kalır, hafiften dalga geçilir ve içindeki öfkeyi hep dizginlemek zorunda kalır. Bir gün başka bir çete ile çatışırlarken işler iyi gitmez ve Tetsuo'nun yolu psişik Takashi ile kesişir. Geçirdiği kazadan sonra hükümet tarafından kaçırılır ve üzerinde testler yapılır, zira onda bir 'potansiyel' görmüşlerdir ve bunu açığa çıkarmak istemektedirler. Tabii bu noktadan sonra Tetsuo'nun hayatı deyim yerindeyse 'cehenneme döner'.

Beyni kontrol edemediği öfke ve hiddetin esiri olurken güçlerinin şiddeti çevresindeki herkesi ve her şeyi içine alan alevden bir girdaba dönüşür. Rayından çıkmış bir tren konvoyu misali kıyamete giden ayak seslerini duyarız Tetsuo'nun isyanında, gençliğin getirdiği kendine güvensizlik ve ego patlamaları onun çapraşık suretinde et ve metale bürünür. Her ergen erkeğin büyüme sancılarını çeker o da, ezilmişliğin getirdiği öfke, yeni bulunmuş kontrolsüz güçle birleşince Neo-Tokyo'nun başına birden fazla kez kıyameti indirir. Sevdikleri onun davası uğruna kurban olur ve yegâne dostu Kaneda ile olan bağları buzdan bir heykel kadar kırılgandır bu hiddet karşısında.

KORKUNUN SINIRINDA

Daha önceden Tokyo'nun yok oluşuna sebep olmuş nerdeyse tanrısal güçlere sahip çocuk Akira ile karşılaşması Tetsuo'ya bir amaç verir ve içindeki saklı korkuları (özellikle de kendi gücünden) bastıran haplara bağımlılığı başlar. Aslında bütünüyle savaş sonrası kayıp kuşağa yakılmış bir ağıttır *Akira*. Tetsuo ise dev bir metafordur tüm öyküyü sarıp sarmalayan. Onun hataları, gençliğin içine düştüğü bunalımları sembolize eder, motor çetesinin öfkesi kapitalizmin derin uçurumlarına savrulmuş bir kuşağın çıkışsızlığını anlatır. Toplu yok oluş, yeniden doğum, ruhun arınması ve gelecek kuşağa aktarılan umut gibi kavramların mangada bu kadar derinlemesine işlenmesi tesadüf değildir. 80'lerde en fırtınalı günlerini yaşayan tüketim çılgınlığına karşı bir manifestodur çünkü *Akira*.

Gücün dengesiz kullanımının sonuçları, teknolojinin yaşamları ele geçirdiğinde yapabilecekleri ve insan ruhunun derin açmazlara düştüğündeki çaresizliği ustaca aktarılır Tetsuo'nun yaşadıklarında. Asi gencin haykırışı kâinatın karanlığında asılı kalır, yankıları hâlâ en küçük zerrede duyumsanır ve ruhsuz milyonlarca insanın uyanışına ön ayak olmak için siyah beyaz panellerden fani zihinlerimize ulaşır. **-Eren E.**





TETSUO'NUN GÜÇLERİ

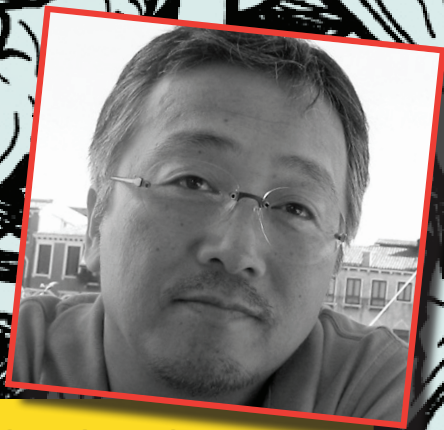
• **Psikokinesis:** Manganın süresi boyunca güçleri sürekli olarak gelişen Tetsuo'nun en belirgin gücü objeyi ve saf enerjiyi bir yerden bir yere taşıyabilmesidir herhalde. Başlarda cam bardakları güçlükle oynatırken sonlara doğru Ay'dan parça koparmışlığı vardır kendisinin.

• **Işınlanma:** Madde ve enerjiyi iradesine göre bükebilen birinin oradan oraya ışınlanması da sorun olmayacaktır tabii ki. Ölümden çok kez onu kurtaran bu özelliği sayesinde kısa mesafeler arasında hızla seyahat edebilmektedir.

• **Uçuş:** Yerden uzaya kadar uçarak gidip devasa bir uzay istasyonunu istilacı Amerikan filosunun kafasına indirmesi ile Superman'e rakip bir uçuş becerisi olduğunu kanıtlamıştır.

• **Telepati:** Herkesin düşüncelerini okuyamasa da genetiği değiştirilmiş diğer çocuk denekler ve psişik güçleri açığa çıkmış olan karakterlerin düşüncelerini duyabilir, onlarla zihinsel iletişime geçebilir.





KATSUHIRO OTOMO: YARI DELİ, YARI DÂHİ

Akira'nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo yukarıdaki mülayim resmine rağmen görebileceğiniz en çılgın zihinlerden birine sahip. Kendisi gençliğinde virane yapılarda dolaşıp yıkımın ve kaosun nasıl bir metot ile canlandırılabileceği üzerine fazlaca kafa yormuş ve rastgele moloz yığınlarını bilinçli kompozisyonlara sokarak denemeler yapmış. Zaten detay manyağı çizimlerinde bu denemelerin izleri ve yıkıma karşı duyduğu derin tutku görülüyor. Onun Akira'yı yarattığı yıllarda özellikle bina çizimleri için kullanabileceği yazılımlar olmadığından cetvelle saatlerini harcayarak çizdiği şehirlerin yanına halen yaklaşılmış değil. Akira haricindeki eserlerinden Short Peace, Domu: A Child's Dream ve Steamboy'da yine savaşın ve kontrolsüz gücün ruhlarda açtığı yaralara değinen ödüllü sanatçı günümüzde biraz daha köşesine çekilmiş olsa da hâlâ ufak tefek kısa animasyonlar ile karşımıza çıkmayı ihmal etmiyor. Zaten sırf Akira'yı üretmiş olması bile onu tarihin sayfalarında ölümsüz kılmaya yeter de artar.



HÂLÂ DEVAM ETTİĞİNE İNANAMADIĞIMIZ DİZİLER

Hepimizin severek izlediği, bittiğinde gerçekten içimizde bir boşluk yaratan en az bir tane TV serisi vardır. Tadında, kararında süren ve ardında hoş bir seda bırakan yapımlar onlar ve o yüzden güzeller. Bir de işin tadını uzun zaman önce kaçıranlar var ve vazgeçecek gibi de görünmüyorlar. **-Eren. E**



CSI SERİLERİ (2000)

Listedeki diğer bazı dizilere nazaran yeni sayılabilecek CSI ve sağlı sollu artık birbirinden ayırt edemediğimiz dizileri aynı tip suçları, aynı şekillerde çözmekten bıkmadı, usanmadı ama biz ondan çoktan bıktık. Bittiğinde çoğunluğun üzülmeyeceği bu dizinin (daha doğrusu dizilerin) nihayete ereceği günü sabırla bekliyoruz.



GENERAL HOSPITAL (1963)

ABC'nin şu an 13,317. bölümünü yayınladığı bu dizi Amerika'nın hâlâ devam eden en uzun soluklu serisi unvanına sahip. İzleyicilerin artık kim kimdir unuttuğu, oyuncularının robot olduğunu düşündüğüm bu pembe dizi 80'lerde neredeyse iptal ediliyormuş. Fakat devreye giren yeni yapımcı seriyi alıp yürümüş de yürümüş 2006'daki ölümüne kadar. Demi Moore ve Ricky Martin'in de bir ara diziye girip çıkmışlığı var. Dizi 60 dk ve günlük. Saygılar.

DORAEMON (1979)

Torununun, torununun, torununu fakir bir yaşamdan kurtarmak adına geçmişe cebinden her tür ıvır zıvırı çıkaran marifetli bir robot kedi yollayan abinin o işte çok eski torunu olan çocuk ve bahsi geçen robotunun maceraları sizce kaç sezon gider? 3-5, belki de 10? Tam olarak 1979'dan bu yana sadece 2015'deki ufak bir ara hariç yayına devam eden Doraemon, Japon çocukları arasında hâlâ popüler olsa da ben hakikaten anlayamadım bunu nasıl devam ettiğini.





SUPERNATURAL (2005)

Açık konuşayım, ilk 5 sezon boyunca cidden bu serinin fanıydım ve aralardaki doldur boşalt bölümleri bile sevebiliyordum. Gel gör ki 5. sezondan sonra bizim Winchester'lara bir haller oldu ve olay her sezon başında kardeşlerden birinin cozutup diğerinin onu kurtarmasına indirgendi. Baydı dostum, baydı. Yeterin, bitirin artık.

DEDECTIVE CONAN (1996)

Yine ucu bucağı görünmeyen animelerden olan ve zorla içirilen bir zehir sayesinde ufak bir oğlan gibi görünen Dedektif Conan'ın bitmek tükenmek bilmeyen maceraları da otomatiğe bağlamış şekilde yayınlanıyor. Hayır, 776 bölümdür nedir bu kadar çözülemeyen dava, anlatın da bilelim. Ekstra zibilyon tane filmi ve oyunları da olduğunu da ekleyelim.



YALAN RÜZGÂRI (1973)

Çocuk yaşlarımızın travmalaşmış dizilerinden biriydi Yalan Rüzgarı. Entrikalar hararetle tartışılır, kimin eli kimin cebinde o dönemki tüm kadınlar tarafından bilinir ve takip edilirdi. Ve hâlâ ediliyor da... Evet, yanlış duymadınız. Yalan Rüzgarı halen aralıksız devam ediyor! Günlük! 60 dakika! 10,656. bölüme gelmiş ve oyuncular gerçekte kim olduklarını unutmuş olabilir. Ama önemli değil, her şey rating için.





GREY'S ANATOMY (2005)

Buna çoğunuzun katılacağını varsayıyorum çünkü üst üste ölümler ve ayrılıklardan sonra Grey's Anatomy'nin de devam edecek ne takati kaldı, ne de dizinin herhangi bir sürükleyiciliği. Fan kitlesinin de yavaş yavaş terk ettiği dizinin neden hâlâ devam ettiğine cidden inanmak güç.



SAZAE-SAN (1969)

Bu bahsedeceğim seri okyanusun öte yakasından geliyor. Kahramanımız ailesi ile mutlu mesut yaşayan Bayan Sazae'nin ultra-bayık gündelik yaşamı bu animenin ana konusu. Tam 46 yıldır… Aralıksız… Bu kadar uzun yazacak ne buldular ve Sazae-San'ın yapımcıları bile artık bu işten sıkılmadı mı bilmemekle beraber Japon halkının bu seriye hâlâ yüksek ratingler sağladığı bir gerçek. Alın, Japonları anlamamak için bir sebep daha.

09 SOUTH PARK (1997)

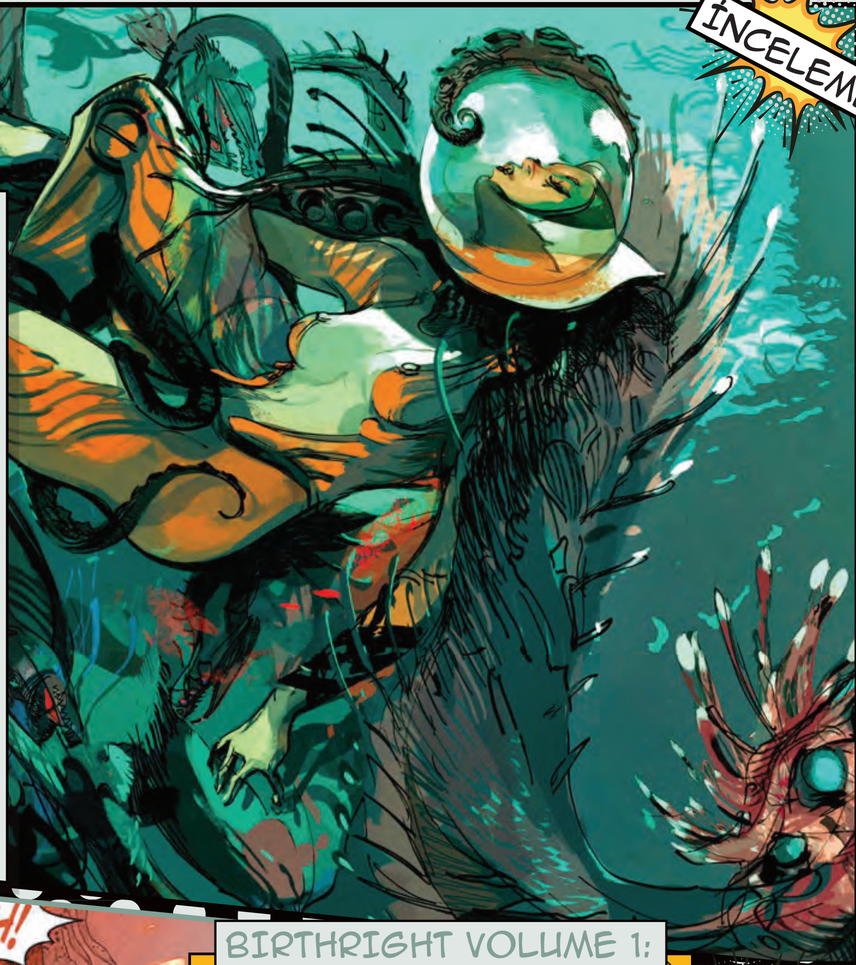
Kabul etmeliyim ki başladığında South Park gerçekten komikti, güldük eğlendik. Ama siz de aynı ırkçılık esprilerinden, aynı karakterlerin kaba saba tutumlarla ona buna takılmalarından sıkılmadınız mı? Bu başarılı ama eski formül artık kabak tadının ışık yılları ötesinde bir tat veriyor.

BIG BANG THEORY (2007)

Kadrodaki erkeklerin hepsinin sap ve ağır geek olduğu zamanlarda gerçekten eğlenceliydi Big Bang Theory. Sheldon ve tayfasının zekice diyaloglarla süslü ve bolca popüler kültür göndermeli öyküsü neden sonra işin içine hatunlar girince biraz düzleşti ve sıradanlaştı. Son sezonla birlikte iyice bitse de gitsek kıvamına gelen seri daha da devam edecek gibi görünüyor.



İNCELEME



LOW VOLUME 1: DELIRIUM OF HOPE

DENİZDEN KARAYA İLK ADIM

"Post apokaliptik" deyince aklınıza çorak topraklar, mahvolmuş şehirlerin yıkıntıları arasında hayatta kalmaya çalışan insanlık gibi şeyler geliyorsa, taptaze bir seri olan *Low*'u okuyun. **Rick Remender** ve **Greg Tocchini** ikilisinden çıkan seriye göre gelecekte güneşin evrim döngüsündeki "Kırmızı Dev" evresine girmesi, Dünya yüzeyini yaşanmaz kılar. İnsanoğlu da tehlike gördükçe daha derine kazan sıçan misali okyanus diplerinde şehirler kurar. Yaşanabilir gezegen arayışının sonuçsuz kalması ve umudun gittikçe tükenmesi, zaten dibe batmış insanlığı savaşa sürükler ve geriye sadece iki şehir kalır. Kaynakların yetmemesi de toplumu bir uyuşturucu ve seks batağında kendini teselliye iter. Ana karakterimiz, bir anne olan Estella ise asla umudunu kaybetmez. Bir yolculuk hikâyesi olan *Low*, hikâye ve anlatım olarak da gayet başarılı. Hikâye belirli bir miktar gizem faktörünü hep barındırarak merakı canlı tutuyor. Karakter işlenişi de gayet yerinde ama esas ön plana çıktığı nokta çizimler; su altı temasıyla mükemmel bir uyum sağlayan "bulanık" çizgiler, ayrıntıdan yoksun olmamakla beraber ilginç ve göz okşayan tasarımları bünyesinde barındırıyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Biraz yavaş çıkıyor gibi ama geç olsun güç olmasın. Sabrımızın karşılığını verirse, uzun süre hatırlanacak bir seri olabilir.* ★★★★☆



İNCELEME

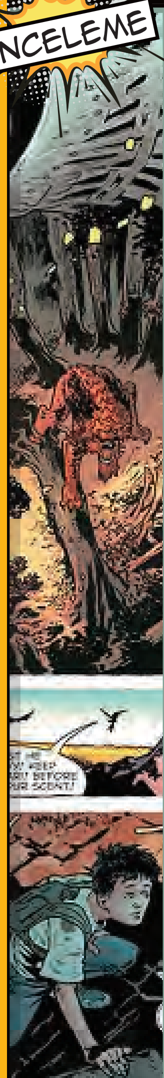
BIRTHRIGHT VOLUME 1: HOMECOMING

-"SEN SEÇİLMİŞ KİŞİSİN!"
-"SHORYUKEN!"

Çocuğun, ailesinden bağımsız bir şekilde fantastik bir diyarda macera yaşadığı sürüyle hikâye sayabiliriz değil mi? Pek çoğunu ortak bir paydada toplayan bir hikâye iskeleti de mevcuttur. Çocuk kendini masalsı bir diyarda bulur, yoldaşlar edinir, kötülükle savaşıp onu yener, ardından eve döner ve aile gittiğini fark etmez bile. Peki ya etseydi? Peki ya o çocuk dönmese, o kötülük o kadar kolay yenilmese, o diyar o kadar da masum bir yer olmasaydı? Ya çocuğun yokluğunda o aile dağılsaydı? İşte **Joshua Williamson**'ın zihninden fırlayan *Birthright* bu konuyu işliyor. Terrenos, God King Lore'la olan amansız savaşta, başka bir diyardan gelerek kötülüğü yenecek seçilmiş kişisini beklemektedir. Babasıyla ormanda keyifli vakit geçirmekte olan Mikey ise kendini Terrenos'da bulacak, gençliğini zamanın normal dünyadan çok daha hızlı aktığı bu diyarda geçirecek ve gün gelip de evine döndüğünde, ailesini dağılmış ve acısı hâlâ taze bir halde bulacaktır. Babası kayboluşunun suçlusu olarak görüldüğünden kendini alkole vermiş, annesi ise boşanma davası açmıştır. Ve tabii ki de olaylar kayıp evladın eve dönüşüyle mutlu sona ulaşmaz. *Birthright* okuduğum yere kadar bana çok orijinal bir fantezi diyarı sunmadı. Zaten Terrenos'da geçen kısımlar genelde flashback olarak sunuluyor ve esas olay modern dünyada geçiyor. Ailenin dağılma kısımları bana kalırsa fantezi havasını çabuk yakalamak için aceleci bir şekilde anlatılmış. Bunun haricindeki hikâye gidişatı ise burada açık etmek istemediğim kimi ayrıntılar sebebiyle ilginç olaylara gebe gibi duruyor. **Andrei Bressan**'ın yaptığı çizimler ise her iki konsepte de uyacak bir denge yakaladığından hikâyenin geçişli yapısı aksamadan yolunu buluyor ve *Birthright*'ı dikkate değer bir yapım haline getiriyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eğer evren olarak olmasa da işleniş itibariyle orjinal bir fantezi hikâyesi arıyorsanız, Birthright'a bir göz atın derim.* ★★★★☆

İNCELEME





DOUGLAS ADAMS

"HER ŞEYİN BAŞINDA EVREN YARATILDI. BU BİRÇOK İNSANI KIZDIRAN VE ÇOĞU TARAFINDAN UYGUNSUZ BULUNAN BİR HAREKETTİ"

Adams'ın tüm vurdumduymazlığıyla "evrende bulunan 3-5 şeyi ayıran boşluk" olarak tanımladığı uzay, onu çok fazla düşünmeye başladıkça kaderci yaklaşımı ne kadar da anlamsız hale getiriyor aslında...

Douglas Adams doğuştan gelen bir armağan gibi bu yaklaşımı hiçbir zaman kendisinde barındırmayan, "ciddi konularla dalga geçilmez" tabusuna tekme tokat dalan harika bir yazar, düşünür, mizahçı ve çağdaş bir filozoftu. Dünya'nın en zeki üçüncü türünün gerçekten en zekilerinden biriydi. Ciddiyetsizlik konusunda çok ciddi fikirleri vardı ve bir neslin düşünce akışında olumlu yönde kalıcı hasarlara yol açtı. Normal şartlarda kabul edilemez gibi görünen bu durum kafamızın içindeki pembe organı daha fazla kullanmaya başladıkça gayet olumlu bir hale geliyordu ve Adams birçok kişinin bunu yapabilmesine destek oldu. İroninin, hicvin, absürt mizahın ve sadece bir araç olarak kullandığı bilimkurgunun en iyi temsilcilerinden biri olarak henüz 49 yaşında hayata göz yumduğunda, onun tembihlediğinin aksine bir miktar panik yapmak gayet makul bir tepkiydi. Çünkü birçoğumuz uçabilmek için, kendimizi yere bırakıp nasıl yeri ıskalamayı başarabileceğimizi henüz çözememiştik.

Orta boy bir egoya ve dev bir vizyona sahip olan Douglas Adams, bilimkurgunun arkasına saklanıp sürpriz çıkışlar yapan ve olabildiğince mütevazi bir şekilde insanlığın ve özellikle kaderci görüşün ağzını kırmaktan çekinmeyen bir yazar. Din, etik, bürokrasi, siyaset, hukuk onun için birer oyuncak gibidir. Oyuncaklarını dilediği gibi yere saçar ve kimsenin anlamadığı bir oyun oynar. Onun sanat eseri kıvamındaki cümlelerini okurken, şans eseri anladığımız kısımlarda yüzümüzde beliren gülümseme aslında tamamen kendimiz için üzülmek manasına gelir. Adams, kendi vizyonunu birçok insanla paylaşabilmek adına mizah ve bilimkurguyu bir araya getirerek yapılabilecek en eğlenceli eleştirilerden birine de imza atmıştır. Bir insanın tabularını ve düşünce kalıplarını kırmanın en güzel yolunun mizah ve gerçeküstücülük olduğunu onun kadar net şekilde ortaya koyan yazar azdır.

Monty Python ekolünden etkilenen ve hatta bizzat ekibin rahmetli üyesi **Graham Chapman** tarafından destek görüp, **Otostopçunun Galaksi Rehberi** radyo dizisine imza atan yazarın hayatı o andan itibaren değişmiş ve birçok başka hayatı da etkilemiştir. Bu radyo şovunun ve *Doctor Who*'nun ilk zamanlarında yazdığı harika bölümlerin ardından, Otostopçunun Galaksi Rehberi'ni "*beş kitaptan oluşan bir üçleme*" dediği seriye dönüştürmesi ona hak ettiği itibarı kazandırmıştır. Kimse kusura bakmasın ama hiç çekinmeden yazılmış en güzel "şey" olduğunu düşündüğüm bu serinin ardından gelen **Dirk Gently** serisi ve **Starship Titanic** isimli video oyunu yazarın kısa hayatına sığdırdığı ayrı ayrı başyapıtlardır. 2001 yılında aramızdan ayrıldığı güne kadar, rehberde sadece "çoğunlukla zararsız" olarak adlandırılan dünyanın ve insanlarının özetini en güzel şekilde çıkaran harika insanlardan biridir. Bunun için ilk yaptığı şey dünyayı "*buradan yol geçecek!*" diyerek yok etmiş olmak olsa bile. **-Pozan**

Douglas Adams'ın Otostopçunun Galaksi Rehberi serisinin temeline oturan ve üzeirnde kocaman *"Don't Panic"* yazan bu rehber, tüm evrenin bilgisini içerir. Rehberin içeriğini ise evrenin dört bir köşesini dolaşan otostopçular doldurur. Bu kurgu rehber ilk olarak **h2g2** isimli web sitesine ruhunu vermiş, ardından **Ekşi Sözlük**, **Wikipedia** gibi günümüzde sıklıkla kullandığımız bilgi kaynaklarının esin kaynağı olmuştur. Bu bilgi kaynaklarının içeriğini de kullanıcılar yani bir nevi evrenin otostopçuları oluşturmaktadır. Bir insanın 1977 yılında, tüm evren üzerinden yola çıkarak bu fikri oluşturması bile düşündükçe bir acayip geliyor.



GALAKSi REHBERi DERKEN?

BiR ARAÇ OLARAK BiLiMKURGU

Douglas Adams yazdığı uzay operalarında hiçbir zaman bilimsel dayanakları çok fazla kafaya takmamış bir adam. Her an her şeyi yapabilme ve her yere gidebilme potansiyeli olan bir uzay gemisi mi lazım? Sonsuz *Olasılıksızlık Motoru* diye bir şey uydurup bunu da inanılmaz edebi ve mizahi şekilde katar öyküsüne. Bilimkurgu onun mizahi, ironik, eleştirel ve kutsal değerler karşısındaki keskin tavrı için bir araçtır. Gerçeküstü anlatım ile süslemek istediği hiciv için uzay operasını seçmiştir. Kendisi bir **Asimov** ya da bir **Lem** değildir, öyle bir beklentiniz olmasın.

AMATÖR MÜZiSYEN VE KANKALARI

Douglas Adams'ın arkadaş çevresi **Pink Floyd** üyeleri, **Monty Python** ekibi, **Stephen Fry**, **Richard Dawkins** gibi isimlerden oluşuyor. Kendisi ortamın amatör gitaristi. Hatta bir defasında Pink Floyd ile tura çıkıp onlara konserlerinde eşlik etmişliği de vardır. Monty Python ekibi için skeçler yazmış hatta bazısında rol bile almışlığı var. Yetmemiş, Stephen Fry ile uzun zaman aynı evde yaşamış. Richard Dawkins'in çöpçatanlığını yapmış ve Dawkins Tanrı Yanılgısı kitabını ona adamış. Sonuç olarak gelmiş geçmiş en iyi arkadaş çevresine sahip insan Adams değilse kimdir...





TOWEL DAY

11 Mayıs 2001 tarihinde aramızdan ayrılan Douglas Adams'ın ölüm yıldönümü her sene Havlu Günü olarak anılıyor. Otostopçunun Galaksi Rehberi'nde bahsettiği gibi, evrenin gelmiş geçmiş en çok işe yarayan eşyasının havlu olmasından yola çıkarak ismi konulan bu gün, insanı gerçekten fazlasıyla üzer. Neyse ki yanınızda taşıdığınız havluyla gözyaşlarınızı hemen silebilirsiniz.

42

Ben dahil birçok insan için 42, ilelebet hayatın anlamı olarak kalma potansiyeli olan sayıdır. Bu sayının bir işlevi de Douglas Adams'ın ne kadar ciddiyetsiz bir adam olduğunu kanıtlamasıdır. 42'nin yardımı ile önemli olanın hayatın anlamı değil, senin ona ne anlam kattığını olabilecek en mizahi şekilde anlatmıştır Adams. Hâlâ okumadıysanız şu an ilk işiniz gidip Otostopçunun Galaksi Rehberi serisini okumak olsun.

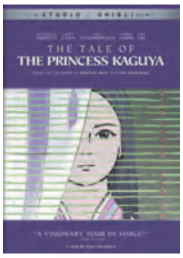


THE TALE OF THE PRINCESS KAGUYA

HAYALLERİNİ RÜZGÂRA SAVURANLARA…

Ghibli'nin son harikasını izlerken sanki bir devrin bitişine hüzünlü bir bakış atıyormuşum gibi hissettim. Geçmişten kalma, sıcak ve derin bir his sanki bu dünyayı terk ediyormuş da ben de onun arkasından özlemle bakıyormuşum gibi. Çok eski bir masaldan uyarlanan ve bir bambudan doğan kızın yaşamını anlatan bu sade film bende neyi tetiklemişti de bu kadar derinlere dalmıştım bilmiyorum. Belki kendi yaşamımızdaki sınırlanmışlıkları, aşamadığımız toplumsal duvarların soğuk beyaz badanalı ruhsuzluklarını suratımıza bu denli sert çarpması mı, yoksa özgürlüğün bedelinin ne kadar ağır olduğunu hatırlatması mıydı beni bu filme âşık eden?

İçerdiği melankolik ve soluk pastel tonlarla süslü hüzünlü dünyası, karakterlerine gösterdiği özen ve *Kaguya*'nın son derece sahici bir portre çizmesi filmi öyle güçlendiriyor ki çoğunlukla bir animasyon izlediğinizi unutuyorsunuz. Eskiz tadında bırakılmış, muazzam bir incelikle kotarılmış animasyonlar anlatılan masalsı dünyayı ne kadar gerçekçi kılıyorsa, filmden sonra başbaşa kaldığınız 'gerçek' dünya da gözünüze o denli uzak ve puslu bir camın arkasındaki gri bir gün kadar sürreal geliyor.



Büyümek zor olduğu kadar acılı da bir süreç, hiç birimiz kolay yetişmiyoruz ve bu uğurda nice kalp kırıklıklarına katlanıp yine de yola devam ediyoruz. Peki ya yol aslında bir hayalse? Tam da yaşamın tadına varıyorken yol ayaklarınızın altından çekilip alınırsa ne hissederdiniz? *Kaguya*'nın öyküsü de tam bu noktada en doğru notalara vurarak hüzün ve sevincin karşımı olan hayatlarımızın ufak bir özetine dönüşüyor, yaşamı kutladığımız gibi ölümü de kucaklayabilir miyiz vakti geldiğinde? Cevabı çok zor olan bu soruların peşine düşüyor yönetmen **Isao Takahata** ve muhafazakâr bir toplumda kadın olmanın güçlüklerine, geleneklerin insanların hayatlarını nasıl kısıtladığına da değiniyor. Uzak bir coğrafyadan gelen bu duyarlı bakış açısı ülkemizdeki kadınların hayatlarına da ışık tutuyor bir noktada ve 'bir elinde cımbız, öbüründe ayna umurunda mı dünya?' şeklinde prensesvari sahte hayatlar sürmeyenleri anlamaya, anlatmaya çalışıyor. Başarıyor da! Biz erkeklerin kurduğu bu saçma sapan dünya düzeni içinde kadın olmanın güçlüğünü ve özgür olmanın ne denli zor olduğunu, onun için hayallerini rüzgâra savuranların bazen tam da o rüzgârla birlikte savrulup yitebileceği gerçeğini bazen komik, bazen de hüzünlü bir dille hatırlatıyor.

Görsel bir şiir gibi akıyor bu uzun film, geriye düşünceler ve sorular bırakıyor. Hayatı dilediğince yaşamak adına acıları cesurca göğüsleyip fedakârlıktan çekinmeyenlere belki de son bir selam yolluyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Gözleriniz açık halde gördüğünüz bir rüyada hayatınızın aktığını görmek gibi Kaguya'yı izlemek.* ★★★★★

MİYAZAKİ'SİZ GHIBLI FİLMLERİ



GRAVE OF THE FIREFLIES

İzlediğinde ağlamayanı insandan saymakta zorlandığımız bu hüzünlü film, muhtemelen yapılmış ve yapılacak en acıklı animasyonlardan birisi. İki kardeşin 2. Dünya Savaşı sırasındaki hayatta kalma mücadelesine odaklanan bu buruk hikâyenin anlatıcısı Isao Takahata.



WHISPER OF THE HEART

Çocukluğumuzun en büyük dertlerinden biri ilerde ne yapacağımıza karar vermektir. 80'lerin hayal ve gerçeğin karıştığı atmosferinde geçen bu filmde Shizuku adlı genç kızın büyüme sürecine ve aşkı ilk kez tanımasına tanıklık ediyoruz. Kondou Yoshifumi imzasını taşıyor yapım.



THE SECRET WORLD OF ARRIETTY

Aşırıcıların öyküsü daha önce Hollywood'a malzeme olduysa da Ghibli'nin yorumu ağzımızda çok daha doygun bir tat bırakmıştı. İki dünyanın arasında kalan Arrietty'nin gerçekte nereye ait olduğunu sorgulayan yapım Yonebayashi Hiromasa'nın ilk yönetmenlik deneyimi.



FROM UP ON POPPY HILL

Oğul Miyazaki'nin bu ikinci filmi çok daha ufak ve samimi bir öyküyü anlatıyordu. Okullarındaki eski bir binanın yıkımını önlemeye çalışan öğrenciler ve (tabii ki) başroldeki genç kızımızın geçmişiyle yüzleşmesi bu sevimli filmin ana hatlarını belirliyor.



INTO THE WOODS



Müzikal filmlerin büyüsü sizi yarattığı kurmaca dünyaya şarkılar sayesinde bağlayabilmesi ve bunu yaparken de olabildiğince yaratıcı olmasında yatar. *Into the Woods* bu noktada uyarlandığı sıra dışı Broadway müzikaline oldukça sağdık ve klasik Disney filmlerinin 'şekerli' atmosferinden hiç solumamış görünüyor. Bir fırıncı ve karısının çocuk sahibi olmak için başladıkları masum macera işe türlü çeşit masal karakterinin de karışmasıyla hayli kompleks ve karanlık bir hale geliyor ve "Orman" hayatın ta kendisini anlatan bir metafora dönüşüyor.

Zaman zaman komik, kimi anlarda saçma ve bazen de korkunç olan "Orman" tüm bu karakterlerin isteklerine bir şekilde cevap veriyor, tabii bir bedel karşılığında. Ortasından sonra bambaşka bir filme dönüşen *Into the Woods* güçlü oyunculuklar ile yürüyen (**Merly Streep**'in yine döktürdüğü) bir film, aksiyon pek yok ve müzikal kısımlar da herkesin zevkine göre değil tabii. Ama "ormanın içine" doğru giden bu zorlu yola çıkmayı seçenleri hayli etkileyici ve dersler çıkarılacak bir macera beklediği de bir gerçek. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Görsel efektler yerine oyuncularına güvenen karanlık ve alışılmadık bir peri masalı. Bir de Emily Blunt süper...* ★★★★☆



BIG EYES

Ömrüm boyunca resimle uğraştığımdan mıdır bilmiyorum ama *Big Eyes* uzun zamandır izlediğim en anlamlı film oldu benim için. Sanatçının resimleriyle kurduğu bağı ve bunun popülerliğin getirdiği tekdüzelik ile olan çatışmasını çok ilginç bir hikâye üzerinden anlatan film, gerçek bir yaşam öyküsünden uyarlanmış. Detaylara fazla girmeden diyebilirim ki yapım **Tim Burton**'ın dinlenme, nefes alma filmi olmuş. Öyle çok büyük setler, efektler olmadan da keyifli bir drama kotarabileceğini unutmuşuz üstadın. **Amy Adams** duyarlı ve içine kapanık ressam rolünde, o kadar ince nüanslar ile oynuyor ki hayran kalmamak elde değil. Onun gözleri filmin duygu dünyasına da açılan bir kapı olmuş. **Burton**'ın masalsı anlatımı bu sefer biraz daha gerçeklere, kadın-erkek ilişkilerine ve daha kişisel mevzulara dönmüş. Çağın muhafazakâr ve erkek egemen dünyasına sıkışmış yaratıcı bir kadının yaşadıkları eminim günümüzde de pek çok kişiyi etkileyecektir. Son bölümlerde biraz tökezleyen anlatım, komedi ve drama arasındaki dengeyi tam tutturamasa da olsun varsın. *Big Eyes* resim sanatı ile ilgili izlediğim en iyi filmlerden ve **Burton**'ın duyarlılığı bu sefer daha ön planda, dolu dolu renkli görsellik de cabası. İzleyin, izletin. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sanatçıya, kadın-erkek ilişkilerine ve post-modern resme eleştirel bir bakış. Tim Burton'ı özlemişiz.* ★★★☆☆



JUPITER ASCENDING

Tamam, *The Matrix* gibi bir şeye imza attıktan sonra tekrar o çizgiyi yakalamak zor. Tamam, Hollywood zaten yaratıcılık kaybından kırılıyor. Ama sevgili **Wachowski Kardeşler**, dışı altın kaplı olup içi bomboş olan bir projeye de ne denir ki?

Jupiter Ascending'e dair şüphelerimizi Serpil, Şubat ayında derlemişti. Üzülerek söylüyorum, hepsi tam anlamıyla doğru çıktı. Dünya'da sıradan bir hayat süren Jupiter (**Mila Kunis**) tam bir acıların Sindrella'sıdır. Ama adım adım gelişen olaylar aslında galaktik bir güç çekişmesinin merkezinde olduğunu gösterir. Hepi topu bu aslında hikâyemiz.

Aksiyonu gayet güzel olan, efektleri ağız sulandıran filmimiz tüm bunların "neden" yapıldığı konusunda fena çuvallıyor işte. **Tatum** tarafından oynanan Caine karakteri yeterli etkiyi yaratamıyor, aradaki romantik çekim "olması lazımdı, yaptık" der gibi. Hayır, tüm o tasarımlara, mimarilere, set planlamalarına, arka hikâyelere bakınca emeği de görüyorsunuz. Ama bu debelenme neyi anlatmak için? Hiçbir şeyi. Bakın, kötü bir anlatım ya da zayıf bir içerikten söz etmiyorum. Boş, bildiğiniz boş filmin içi. Sadece görsel tasarımcılara önerebilirim filmi, o kadar. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *O emek, o para keşke daha düzgün bir işe harcansaymış dedirtiyor resmen.* ★★☆☆☆



UZAKTAN İZLE!

SEVENTH SON

Big Lebowski ne güzel filmdir. Esprileri ve karakterleriyle unutulmazdır. *Seventh Son*'da en çok eğlendiğim an; o filmde takıntılı bir ilişkileri olan **Jeff** (Ahbap) **Bridges** ve **Julianne Moore**'un karakterlerinin yıllar sonra ilk kez burada karşılaştıklarındaki "*Beni özledin mi?*" diyalogu oldu. Evet... Eğlenecek başka şey bulamadım. Zira bu filmi daha önce izlemiştim ve adı da "*Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları*" idi. Konu klasik bir genç kahramanın önceleri baş kaldırdığı ustası ile sonradan uzlaşıp nihayetinde boss'u kesip yola devam etmesi klişesi şeklinde. Tabii bir de; "*bakın başka bir film için şöyle yaratık tasarımlarımız vardı ama kullanmadık, elimizde kalmasın diye buraya koyduk*" şeklinde bir görsel efekt curcunası var katlanmanız gereken. Oyuncular çekimden bıkmış, "*Yedinci Oğlun, Yedinci Oğlu*" nedir açıklayan yok. Yetenek israfı nedir onu görmek istiyorsanız izleyin. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bunu izlemek yerine, keşke biraz daha Dark Souls oynasaydım.* ★★☆☆☆



1. SEZON DAREDEVIL

GÖZ GÖRMEYİNCE GÖNÜL KORKMAZ

Alışmış kudurmuştan beterdir derler ya, biz de cidden alışmışız çok ciddiye almadan, eğlencesine seyredeceğimiz süper kahraman dizilerine, karşımıza cidden olgun bir iş çıkınca afalladık. Zira Netflix kalitesiyle potansiyelini test etme şansı bulan *Daredevil* tam anlamıyla olgun bir iş; karşımızda ölümü, şiddeti bol ama dövüş sahneleri de buna oranla gerçekçi bir yapım var. Hiçbir konuda aceleci davranmadan anlatmak istediği pek çok şeyi, düz olaylardan ziyade bir psikoloji çerçevesine oturtabiliyor, neden-sonuç ilişkisiyle anlatabiliyor. *Daredevil* mitosundaki pek çok önemli macera ve döneme de göndermelerini yapıp bizi ihya ediyor. **Michael Bendis** ve **Frank Miller**'ın dönemlerinden tutun *Daredevil Yellow*'a kadar pek çok hikâyeden parçalar görebiliyorsunuz ve hepsi de harika bir şekilde birleştirilmiş. Ama dizinin iyi olmasının sebebi sadece bu değil.

Oyuncu seçimlerinde falso bulmak çok zor mesela. **Charlie Cox**'un başroldeki oyunculuğu, özellikle sesini kullanışı açısından takdire şayan. Günlük konuşmalardaki oturaklılığının yanı sıra fısıltıya yakın ama net bir şekilde duyulabilen **"Daredevil sesi"** özellikle kulaklarımı okşadı. **Deborah Ann Woll** ise kafamdaki masum Karen Page portresini mükemmel bir şekilde çizerek beklediğimden iyi iş çıkarmış. Tabii dizinin oyunculuk açısından tepe noktası bana göre **Vincent D'Onofrio** ve **Ayulet Zurer** ikilisi. Wilson-Vanessa Fisk çiftinden bekleyebileceğim her şeyi ve fazlasını verdiler. Pek çok insan cüsse bakımından D'Onofrio'nun biraz eksik kaldığına dikkat çekiyor ancak yarı psikopat mimiklerini kullanışı onu en başarılı Kingpin yapan şey. Vanessa'yı ise daha bile fazla beğendim. Aralarındaki ilişkinin gelişimi harika bir şekilde aktarılmış.

Tabii yukarıdakiler ağır ağır ve kademeli biçimde açılan hikâye örgüsü olmasa biraz sönük kalırdı. Bölümler cidden dolu dolu ve olay örgüsünü çözerken aceleci davranmıyor. Yine de senaryoda yapılan bazı tercihler biraz gözüme batmadı desem yalan olur.

Daredevil mitosunda bu kadar önemli olayların farklı işlenmesi rahatsız edici hale gelebilir. Ayrıca sona kadar "*Wilson Fisk çok güçlü, herkesi satın almış, hiçbir şey yapamıyoruz*" psikolojisi verilmişken birdenbire tek bir tanığın pıt diye tüm dertlere çare olması, dizinin genel başarısını birazcık lekelemiş.

Kırmızı kostümün tasarımıyla ilgili görüşlerimi de bir kenara sıkıştırmak isterdim istemesine ama dizinin diğer meziyetlerini anlatmaktan yer kalmadı. Ama çok daha yetişkin bir iş çıkarıp bize sunduğu için Marvel'a takdirlerimi sunmaya yerim var neyse ki. DC de Vertigo markalarını adam gibi bir kanala emanet etse de rekabet kızışsa, yoksa Gotham'la falan olacak iş değil şu saatten sonra. **-Onur**



KOMBO VAR MI KOMBO?

Dizinin dövüş koreografileri cidden mükemmel. Karen için yollanan kiralık katille olan dövüşten tek seferde çekilen efsane koridor sahnesine, The Hand'in alameti Nobu'yla olan karşılaşmadan, Stick'le olan kapışmaya her biri cidden hafızalara kazınacak nitelikteydi. Dublor kullanmadığı için Stephen Amell'e saygım var ancak karşılaştırmaya en müsait dizi olan Arrow'un bir sağa bir sola yay sallamalı dövüş sahneleri Daredevil'inkilerin yanında cidden komik kalıyor. Tek iç burukluğum sondaki Kingpin dövüşünde etkileyici olması amaçlanmış bazı sahnelerin ziyadesiyle yersiz olmasıydı.

EDİTÖRÜN NOTU: *Tartışmasız bir şekilde, şimdiye kadarki en olgun, en kaliteli çizgi roman uyarlaması dizi.* ★★★★★



LOUIE

Manhattan'ın tuğla rengi duvarları ve göz kamaştıran kaldırımları üzerinde günümüzün en başarılı komedyenlerinden **Louis CK**, FX'deki dizisi *Louie*'nin beşinci sezonuyla geri dönüyor. *Louie*, bugüne kadar sürekli kendini aşmayı başarmış, formatında her zaman orijinal, kanımca şu an yayındaki en iyi dizi.

Diğer komedi dizilerinden alışık olabileceğiniz gülme efektlerini ve ezberden okunan mizah anlayışını unutun. Ortayaş ve bekar bir baba olmanın tüm boyutlarını sergileyen yeni sezon, aynı zamanda CK'in yine **Woody Allen** yönünde ilerlediği en güzel New York tatlarından biri.

CK'in en büyük gücü olan estetik yaratırken mütevazılığını koruyabilen tarzı yeni sezonda yine çok güçlü. Konudan bahsetmeyeceğim, çünkü izleyenlerin bileceği gibi bu dizi konudan ziyade oyunculuk ve karakterin iç dünyasıyla ilgili. Louie yeni sezonda da her zamanki gibi bulaştığı her işi mahvetmeye devam ediyor ve fakat yine hepsinin içinde yine tutunacak birkaç güzel şey bulmayı başarıyor.

Her zamanki gibi aşırı iyi oyuncu kadrosu, absürdlükten korkmayan espri anlayışı ve büyük şehir yaşamına aşık temalarıyla 5. sezon, her bölümü defalarca izlenmeyi hak edecek bir çizgide gidiyor. Nisan ayını geride bırakırken hâlâ süren bu soğuk ve kapalı havalarda, kışın çekilip yazın yayınlanan *Louie*, mizah için biraz derinlere doğru kazmaktan çekinmeyecek izleyicilere ilaç gibi gelecek. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Louis CK bu sezon kesinlikle iyice kendini bulmaya başladı. Mizahı herkese göre olmayabilir ama kesinlikle izlemeye değer.*
★★★★★

İZOMBIE



Bazen IMDb'ye girersiniz, pek de fikriniz olmayan yeni bir şeyler fırlar ya önünüze. İşte *iZombie* öyle çıkmıştı karşıma. "*Hah*" demiştim, "*Tam Warm Bodies ayarında bir dizi*". Çok orta karar, hatta tırt bir filmdi *Warm Bodies* bence. *iZombie* de çok farklı değil diye düşündüm **Rose McIver**'ın bulunduğu posteri görünce.

Tabii o zamanlar dizinin temelinin bir **Vertigo** çizgi romanına dayandığından falan habersizim. Gerçi sadece geçtiği dünya ve kurallar açısından çizgi romanla eş gidiyor. Yoksa bambaşka karakterler, bambaşka bir hikâye. **Liv Moore** (McIver), sıkı çalışan bir tıp öğrencisi. Adı **Major** olan (evet, böyle bir isim varmış) yakışıklı bir nişanlısı, mükemmel bir hayatı falan var. Ama bir partiye gidip bir zombi tarafından tırmalanınca işler değişiyor. Korkmayın hemen, burada zombiler beyin yedikleri sürece insanlıklarını koruyabiliyorlar. Sadece arada delirdikleri, Liv'in "full zombie mode" diye adlandırdığı bir halleri var. Ayrıca yedikleri beynin sahibine dair anılar ve kişisel özellikler alıyorlar bir süreliğine. Liv, nişanlısı ve okuluna sırtını çevirip polis morgunda çalışmaya başlıyor. Tabii iş buradan polisiyeye bağlıyor, detektif **Babineaux** falan giriyor, dizi az çok ritmini yakalıyor.

McIver, bu kişilik geçişlerinde iyi bir performans sergiliyor. Kimi zaman soğuk bir tetikçiyi, kimi zaman şehvetli bir sanatçıyı tadıyor çünkü. Monologları fena yazılmamış. Ama dizideki atıflar konusunda bayağı güncel bir seri *iZombie*. Benim anlamadığım birçok pop kültür göndermesi var mesela. Babinaux hariç, genel kadroya ısındım. Tabii aşırı beyaz tene karşı olan inanılmaz ilgim, Liv'i her gördüğümde "yok abi, bende kesin bir şeyler ters" düşüncemi tetikliyor. Ama kız çekici şimdi, ne yapayım?

iZombie, adım adım evriliyor ve zombi mekaniğini ciddileştiriyor dizide. O nedenle başlarda yumuşak gelen birkaç köşe ileride can yakabilir. Bu ihtimal ve oyuncular arasındaki uyum falan düşünülünce şans verilecek bir dizi. McIver'ın *Once Upon a Time*'da da rol arkadaşı olan **David Anders**'ın karakterine ise dikkat diyorum. Zombiden değil, kökündeki insandan korkun arkadaşlar. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kurguda ya da çekimlerde üstün bir iş beklemeyin. Ama Liv'in tatlığına gidiyor işte.* ★★★☆☆



HABERLER

GAME OF THRONES YENİ SEZONA REKORLA GİRDİ

İlginç... Daha TV'deki ilk bölümü yayınlanmadan bir anda 4 bölümü internete düşen bir diziden söz ediyorum burada; fakat buna rağmen rekor kırabilen bir dizi bu... Game of Thrones, 5. sezonun ilk bölümüyle 8 milyon izleyiciye ulaşmış. Bu zamana kadar en çok izlenen bölümünden 800.000 daha fazla izlenmiş. Vay be...



HARRY POTTER'IMIZ DANIEL, GTA'DA ROL ALACAK

Harry Potter rolüyle tanıdığımız Daniel Radcliffe, BBC'nin hazırlayacağı TV filmi GTA'da (evet bildiğimiz GTA'da) rol alacak. Oyunun yapım sürecindeki sıkıntılara ve meşhur "oyun düşmanı avukat" Thompson'la olan diyaloglara değinecek olan filmde, Radcliffe GTA'nın yapımcısı Sam Houser'a can verecek.





Soundtrack

ORI AND THE BLIND FOREST OST

Bir oyunun en zor bölümlerinden birisi, doğanın kendine ait olanı geri aldığı bir bölüm olsun. Hatta buna siz ön ayak olmuş olun. Tüm bunlar gerçekleşirken dikenlerden bir farkınız olmasın, gürleyip gelen sular sizi de alıp götürmeye kararlı olsun. Ama doğa size kızgın değil, sadece… canlı. Böyle bir anı nasıl bir müzikle süslerdiniz? Gareth Coker'ın maharetli zihninden çıkan müthiş parçalardan biri çok da iyi bir fikir. Kimi zaman J-RYO'ların tınılarına benzeyen, aynı anda endişe ve heyecanı birlikte yaşatan, 30'dan fazla parçanın her birinin ayrı bir güzel olduğu bir albüm bu. Oyunda döngüye giren parçaların temiz hallerine albümde şahit oluyorsunuz, oyun müziği bestelemenin nasıl meşakkatli bir iş olduğunu tekrar anlıyorsunuz. Şiir gibi görselliğin saf duyguya benzeyen işitsel yansıması daha doğru olamazdı diyebilirim. **-Sarp**





ACID BLACK CHERRY

L-エル

Bu Japonlar beni yine şaşırtmayı başardı. Lakin bu sefer yüksek beklentilerin akabinde gelen parçalı bulutlu hislerdi beni şaşırtan. Kısa adı ile **ABC**'nin yeni çalışması *'L'* (veya *Aşk*) iddialı bir konsept albüm. Zamansız bir karakterin ömrü boyunca aşk kavramı üzerinden yaptığı yolculuğu anlatıyor. Lakin albümün aşırı tizlerle dolu düz yapısı ve parçaların çoğunun birbirinden kopuk bir havada olmasından dolayı bir bütünlük hissi alamıyoruz. Ha 14 parçanın yarısı güzel şarkılar hakkını yemeyelim. *L,Incubus,Round & Round, Adult Black Cat* rahatlıkla yeni birer **Acid** klasiği, ama insan 3 yıl beklediği albümden daha fazlasını istiyor işte. Hazır havalar da güzelleşirken dışarda, sporda, yolda dinlemelik enerjik bir albüm var elimizde. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir önceki albümün gölgesinde kalsa da baharda 'aşk' başkadır.* ★★★☆☆



YASEMİN MORİ

FİNNARİKAKARASKA

Türk bohem musikisinin biricik temsilcisi **Yasemin Mori**'nin ilk albümü *Hayvanlar*, kimse kusura bakmasın, Türk müzik tarihinin en iyi albümlerindendi. Sonra tarz değiştirdi yalnız **Mori**. Hâlâ bohemdi ama bir mutluluk gelmişti kendisine ki mutsuzken daha iyiydi sanki. Adını okumakta zorlandığım bu üçüncü albüm de ikinci albümün o nispeten neşeli havasını sürdürüyor. İlk başta çok da itici geldi aslında ama *Bitli Kaptan* ve *Kim Var* diye iki kılkuyruk şarkı var, onları atlayarak dinleyince albüm resmen kendine geldi. Mori'nin alışılmadık söz ve müzik yazım tarzı nedeniyle alışması biraz zaman alabilir ama alışınca bayağı bayağı akıyor. *Avcı* ve *Kadınlar* isimli şarkılar da özellikle güzel bu arada. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kolay dinlenebilen bir albüm değil ama sonradan sonradan bağlıyor kendine.* ★★★☆☆



FAITH NO MORE

SOL INVICTUS



Doğmamış Güneşlere Doğru *Faith No More'un 7. albümü Sol Invictus'a geri sayım başladı* *FNM*'u keşfettiğimde sanırım 12-13 yaşlarındaydım. Bir dönem çok dinledikten sonra yıllar sonra grubu yeniden keşfetmem de liseden sonra oldu. Dile kolay, 1997 yılından bu yana yapacakları ilk stüdyo albümü masada şu an. Beklemedikleri ve daha önemlisi istemedikleri bir şöhretle popüler müziğin başarılı ve orijinal bir eleştrisini yapan grubun her yeni projesi için tam olarak "doğru zamanı" bu kadar beklemesi sanırım normal karşılanır**. Patton, Hudson, Bottum, Gould** ve **Bordin**'den oluşan kadrodan şüphe etmek zor, ve şu ana kadar yayınlanan iki single *"Superman"* ve *"Motherfucker"*, 19 Mayıs tarihine kadar bünyenizde yeni albümü bekleyiş sürecini keyifli ve endişesiz hale getirecek bir güven verecektir. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *FNM önemli gruptur, iki single da hayal kırıklığına uğratmıyor, heyecanla beklensin!* ★★★★★

KİTAP

ÇEVRİLEN SAYFALARIN KOKUSU GELDİ Mİ BURUNLARA?



İHSAN OKTAY ANAR

ÇİZEN İLBAN ERTEM

PUSLU KITALAR ATLASI

ANAR KLASİĞİ ÇİZGİLERLE HAYAT BULDU

İhsan Oktay Anar'ın modern Türk edebiyatına damga vuran eseri *Puslu Kıtalar Atlası*'nın görselleştirilmesiyle ilgili daha önce de bazı şeyler konuşulmuş ancak bir türlü hayata geçirilememişti. (Buna kitabın **Mustafa Altıoklar** tarafından beyaz perdeye uyarlanması da dâhil ki gerçekleşmemesi belki de daha iyi oldu bile diyebiliriz.) Deneyimli çizer İlban Ertem'in kaleminden çıkma çizgilerle eserin çizgi roman haline getirilmesi kitabın hayranları tarafından heyecanla karşılandı desek yanlış olmaz sanırım. Ortaya çıkan sonucun genel olarak böylesi bir çalışma için oldukça başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Ancak çizgi roman kurgusunun, roman tekniğinden farklılaştığı anlarda çizerin kendi yorumlarını kattığı bölümler, bizleri olayların orijinal akışının değiştirildiği durumlarla karşı karşıya bırakıyor. Özellikle hikâyenin bütünü içinde kırılma yaratan bazı bölümlerin bu şekilde yeniden yorumlanması, kitabın sadık hayranlarına çok da ilgi çekici gelmeyebilir, hatta bazı noktalarda rahatsız edici gelebilir. İlban Ertem'in toplamda 5 yılı bulan çalışması, *Puslu Kıtalar Atlası*'nı okuyanları memnun edecek, koleksiyon değeri taşıyan bir çalışma. Ancak kitabı daha önce okumadıysanız ilk olarak orijinal eseri okumak muhtemelen en doğru seçim olacaktır. **-Deniz**

EDİTÖRÜN NOTU: *Edebiyatımızın en güzel eserlerinden birine yapılmış bir saygı duruşu.* ★★★☆☆

PATRICK ROTHFUSS

SESSİZLİĞİN MÜZİĞİ

RÜZGÂRIN ADINI USUL USUL SÖYLEYEN KIZ

Bir kumpanyacı, yalancı, kralkatili, kansız ve nicesiydi o. Öyle şeylere yol açacaktı ki sonunda adını bile değiştirecek ve tüm güçlerini, nedeni bilinmez bir şekilde, tüketerek basit bir hancı olacaktı. Kansız Kvothe, Kralkatili Kvothe... Ama onu tüm bunlar yapan yolda birileri var ki hikâyeleri mutlaka anlatılmalı. İşte onlardan biri **Auri** ve bu da onun kitabı. Üniversite'nin yeraltı kanallarında garip mi garip bir kız yaşıyor. Yıllardır orada, ama nasıl geldiği bilinmiyor. Kendine has diliyle doğayı ve gördüklerini tanımlayışında adeta mistik bir gizem var. Kvothe onunla konuşmayı başarmış yegane kişiydi bizim için. Ama gerçekten öyle mi? Auri, Şeyaltı dediği Üniversite'nin altındaki dehlizlerde tekinsiz şeyler bazen renkli ama bazense tekinsiz birçok şey yaşadı. Şimdi gözlerimizi Kvothe'tan alıp Auri'ninkilerle bakma vakti. Biz hem onu yakından tanıyacağız, hem de onun gözünden gördüklerimizle *Kralkatili Güncesi*'nde olan olaylara dair bazı ipuçları yakalayacağız. Auri'nin tamamıyla kendine has dünyasında çarpık bir kapıdan geçeceğiz ve bilinmeze doğru beraber ilerleyeceğiz. Paraçlanmış bir dünyanın kalbinde parçalanmış bir kız. Onun adı Auri, belki onu duymuşsunuzdur. **-Hazal**



EDİTÖR NOTU: *Patrick Rothfuss, Kvothe ile anlattığı şarkılı dilini bu defa Auri için konuşturuyor.* ★★★★★



PIERCE BROWN

KIZIL YÜKSELİŞ

ADALET İÇİN HER YOL MÜBAH

Dünyadaki adaletsizlik canınıza tak ettiğinde, toplumun ezilenleri olmaktan bıktığınızda ne yaparsınız? Alır başınızı gider misiniz? Ama nereye? Ya size biri Mars'ı önerse? Yine de gider misiniz? Kızıllar, renk kodlarına göre ayrılmış toplumun en alt tabakası ve onlar bu saydıklarımdan bıktı. Böylece her şeyi geride bırakıp canları pahasına Mars'ta yeni bir toplum kurdular. Ama bu bir ütopya değil, çünkü onlar kandırıldı. Şimdi yozlaşmış yönetici sınıfının kölesi olmaya bir kez daha dur diyecekler. Bunu da bir zamanlar adalet için mücadele edip aldatılmış Darrow başarmalı. Başarmak içinse belki de yapması gereken yegane şey onlardan birine dönüşmek. Kızıl Yükseliş yepyeni bir bilimkurgu ve Goodreads okurlarınca ödüllendirilmiş bir eser. Onu dilimizde ağırlayabildiğimiz için ne mutlu bize. **-Hazal**

DOCTOR WHO: 11 DOKTOR 11 ÖYKÜ

PAPYONLAR HAVALIDIR!

Bildiğiniz 11 Doctor için size tam 11 öykü anlatacak birini biliyorum! Biri mi? Aslında tam 11 farklı kişi onlar yahu! Televizyon tarihine damgasını vurmuş bir bilimkurgu kültü olan Doctor Who'yu, ona hayran olan usta yazarlardan dinlemek ister miydiniz? Tam tamına 11 farklı Doctor için, 11 farklı yazar kalem salladı. Hepsi TARDIS'lerine atladı ve zamanda yolculuk ederek kendi Doctor'larını buldu. Bir İngiliz beyefendisi el sıkışmasından sonra, her biri kendi Doctor'unu masaya yatırıp o başka bir bedene kaçmadan onun hikayesini yazdı. Üstelik onlardan biri Neil Gaiman ve bu BBC klasiği için onun da bu kitapta anlatacak bir öyküsü var. Doctor Who'nun 50. Yılına özel olarak derlenmiş bu kitap, hem normal baskı hem de ciltli seçenekleriyle piyasada. Koleksiyon kokusu almadınız mı sizde? **-Hazal**



ASSASSINATION CLASSROOM

"AHTAPOT ÖĞRETMENLER ÖLSÜN"

Sarı, yuvarlak kafalı, sürekli gülen bir ahtapot Ay'ın yüzde 90'ını paramparça etmiştir ve sıradaki hedefi Dünya'dır. İnanılmaz hızlı bir varlık olduğu için hiçbir hükümetin elindeki hiçbir silah ona karşı etkili olamamıştır.

Ahtapot Japon hükümetiyle bir anlaşma yapar: Dünya'yı hemen değil de birkaç ay sonra yok etmesi karşılığında bir lisede öğretmenlik yapacaktır. Öğrencilerin görevi de Dünya yok olmadan önce öğretmenlerini öldürmektir…

Tüylerinizin diken diken olduğunu buradan hissedebiliyorum. Epik bir konsept gerçekten ahtapot falan…

Bilmem fark ettiniz mi, bayağı geyik, eğlenceli bir seri *Assassination Classroom*. Çocukların taktığı ismiyle Korosensei hakikaten değişik bir adam (ya da ahtapot işte neyse…). Bir taraftan yeryüzündeki en tehlikeli varlık ama öteki taraftan dedikoduyu seven, kolayca utanan, hepsinden önemlisi de her ne kadar Dünya'yı yok edecek olsa da iyi kalpli bir varlık. Öğrencilerini hayattaki hedeflerine ulaşabilmeleri için onlara doğru şekilde cesaret vermeyi, onları yüreklendirmeyi biliyor (ki öğrencilerin hayattaki hedeflerinin de Korosensei'i öldürmek olduğunu hatırlatırım). Sınıftakileri ve hükümet tarafından sonradan sınıfa yollanan transfer öğrenciler de ayrı bir kafa tabii...

Yüzde yüz geyik bir seri de değil aslında *Assassination Classroom*. Öğrencilerin ve de Korosensei'in arka plan hikâyeleriyle seri bazen ağırlaşabiliyor da. Ama hep bir geyiğe bağlama durumu da var bir taraftan. Ne bileyim, Korosensei nispeten ağır bir yerde karanlık bir laf ediyor ama bir dakika sonra "ben öyle karanlık sahnelerin adamı değilim ki ya" falan deyip utanıyor.

Assassination Classroom bir *School Rumble* vs gibi klasik olmayacak ama kış sezonunun kaliteli yapımlarından. Kendini belli oranda ciddiye aldırıyor, bunu da fena yapmıyor ama ciddiye alırken bile bir yerlerde işin abidikleşeceğini biliyorsunuz. Onun dışında hafif, bolca sevilesi karakteri ve sarı bir ahtapotu olan bir seri isterseniz göz atmaktan zarar gelmez.

-Ömer



BAHAR SEZONU ÇOK İYİ BAŞLADI AMA HİÇBİR ŞEY BAŞKENTİMİZDEKİ ZAKU KADAR SEVİNDİRMEDİ BİZİ!! SIEG ZEON!! SIEG ZEON!! -ÖMER



TÜRKİYE'DEN JAPONYA'YA GÖZDAĞI!

Earth Federation'ın merkezindeki ülke Japonya'nın 1:1'lik Gundam RX-78 hamlesine Republic of Zeon'un kendini kanıtlama çabasındaki ülkesi Türkiye'den yanıt geldi. Ülkenin Capslock biriminden sorumlu kumandanı Gyokucheku-san ikamet ettiği Ankara şehrine bir Zaku dikerek Earth Federation'a gözdağı verdi.



Ülkenin Zeon kontrolünde olduğundan bihaber halk bu custom Zaku'yu Robocop ya da Transformers'la karıştırmış olsa da Earth Federation verilmek istenen mesajı aldı ve diplomatik bir dille as pilotları Amuro'nun taa 79'daki savaşta elinde kullanma kılavuzuyla 2 Zaku kestiğini hatırlattı.

Türkiye hükümeti de bunun karşısında uzaya koloni kurma çalışmalarını hızlandırdığını duyurdu. Sağlam kaynaklardan edindiğimiz bilgiye göre koloni görünürde TOKİ bünyesinde halka yaşam alanı olarak tahsis edilecek ama sonradan Earth Federation'ın tepesine düşürülecek.



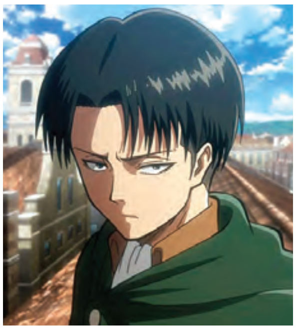
YENİ ANİMELER

- **The Asterix War** isminde karşıdan hoş duran bir aksiyon serisi duyuruldu. Sonbaharda başlayacak.
- **Noragami**'nin 2. sezonu duyuruldu. Geçen yılın iyilerindendi. Beklenir.
- Yeni **Devilman** serisi geliyor. Eski serinin açılış jeneriğini izleyip iyi gülmüştük zamanında. Yenisinin nasıl olacağını merak ettim ama çok eski be arkadaş…
- Steins;Gate'in yazarının bir diğer romanı **Occultic;Nine** anime oluyor.
- Sitesi açılıp kapanmıştı, "n'oluyor?" demiştik ama gerçekten de yeni Aria serisi duyuruldu. Adı **Aria the Avvenire**.

KISA HABERLER



- Yeni **Dragon Ball** filminin fragmanında Goku'nun yeni modunu gördük. Saçları mavi oluyor! MAVİ SAÇLI GOKU!!
- **Akira**'nın filminin mangasının yanında nasıl da hiçbir şey kaldığını merak ediyorsanız ikisi arasındaki farları açıklayan şu videoya göz atabilirsiniz: tinyurl.com/ogz-91-akira. Ya da tabii açıp mangayı okuyabilirsiniz. Hatta siz onu bir okuyun.
- Hastası olduğumuz **Gundam** kitlerinin nasıl yapıldığını merak etmiş miydiniz? Şu videoyla sizi Gunpla fabrikasında kısa bir tura çıkaralım öyleyse: tinyurl.com/ogz-91-gunpla
- **Naruto**'nun yan manga serisi 27 Nisan'da başladı. **xxxHolic: Rei** mangasının verdiği ara sona erdi. Devam ediyor. **Tegami Bachi**'nin mangası ise bitmek üzereymiş. **March Comes Like a Lion**'ın ise 1969'da geçen bir yan manga serisi geliyor.
- **Death Note**'un live-action bir televizyon dizisi ya da filmi geliyor. Henüz ayrıntı paylaşılmadı.
- **Madoka Magica**'nın yönetmeni ve yapımcısı daha fazla Madoka Magica yapmak istediklerini söylediler. Slice of life türünde bir Madoka görebiliriz ileride.



- **Chihayafuru**'nun ve **Gin no Spoon**'un live-action filmleri duyuruldu.
- 10 bin kişiye en sevdikleri seslendirme sanatçıları soruldu. Bayanlarda ilk üç sıra **Kana Hanazawa**, Miyuki Sawashiro ve Saori Hayami; erkeklerde ilk üç sıra **Hiroshi Kamiya**, Yuuki Kaji ve Daisuke Ono.
- Yine 10 bin kişiye en iyi giyinen anime karakterleri soruldu. Love Live!'den **Nishikino**, Card Captor Sakura'dan Kinomoto ve Nisekoi'den Onodera hanımlarda ilk üç sırada yer aldı. Erkeklerde ise Kuroko no Baske'den **Kise**, Uta no Prince Sama'dan Kurusu ve Free!'den Matsuoka başı çekti.
- Bir diğer ankette 50 bin kişiye favori Attack on Titan karakteri soruldu. Tabii ki de **Levi** büyük farkla birinci geldi. Erwin, Eren, Jean ve Hange onu izledi.



BAHAR SEZONU ANİMELERİ

Çok da gönlümüzü çalamayan bir kış sezonunun ardından bahar sezonu hem devam serileriyle hem yeni serileriyle ilaç gibi geldi! **-Ömer**



THE DISAPPEARANCE OF NAGATO YUKI-CHAN

Tarihin en büyük anime fenomenlerinden Suzumiya Haruhi geri döndü! Ama… şey… biraz farklı bir şekilde geri döndü… Haruhi'nin filmindeki alternatif zaman çizgisinde geçen bu yeni seri sevimli kızımız (yani bu alternatif zamanda sevimli bir kız olan) Nagato Yuki'nin edebiyat kulübündeki arkadaşı Kyon'la arasındaki yakınlaşmayı konu ediniyor. Basit bir romantik seri tadında ama her şeye rağmen ben bir yerlerde cozutacağını bekliyorum. Yanılıyor da olabilirim ama. Bilemedim.



KNIGHTS OF SIDONIA 2

Geçen yılın en değişik ve en başarılı bilim kurgularındandı Knights of Sidonia. Yeni sezonda daha büyük düşman - daha büyük robot klişesine saplanmadığını görmek güzel. Bu kez Sidonia'nın başına çok daha sinsi bir düşman musallat oluyor. Farklı animasyon tarzı ve sağlam aksiyonuyla her daim gideri var.



FOOD WARS

Her şey ihtişamlı olabilir! Yemek yapmak bile! Yemek yapma temalı olmasına rağmen damarlarında dolaşan shounen kanıyla, abartı efektleriyle, çok ucuz ama çok eğlenceli erotik göndermeleriyle fena akıyor. Yalnız yapılan yemekleri insanın canı çekiyor cidden, uyarmadı demeyin.



IS IT WRONG TO TRY TO PICK UP GIRLS IN A DUNGEON?

Dedesi torununa der ki; "evlat, kız kaldıracaksan zindandan kaldırılır". Elemanımız Bell de zindanlarda yaratık avlayıp seviye kasmaya başlar. Öyle aşmış bir seri falan değil ama stat'lar, pasif yetenekler, sınıflar falan… RYO seviyorsanız bayılırsınız. Druaga'yı sevmiş olanlara özellikle öneririm.

SOUND! EUPHONIUM

Müzikli animelere ayrı bir zaafı olanlardansanız beri gelin. Sound! Euphonium'da üflemeli çalgıların ağırlıkta olduğu ve pek de iyi durumda olmayan bir orkestranın yükselişini izliyoruz. Animasyon kalitesi yüksek, özenilerek hazırlanmış bir seri. Karşıdan K-On'a benzetebilirsiniz ama aslında slice of life türünde değil tam. Esas hikâye odaklı gidiyor. Bir Nodame olamayacak ama sevimli yine de.





SERAPH OF THE END

Bir gün vampirler dünyaya bir virüs salar ve 13 yaşından büyük olan herkes ölür. Çocuklar köleleştirilir ve kanlarından faydalanılır. Ve de vampirler çocuklara herhangi bir nesne muamelesi yapmaktadır. Yoluna çıkanların üstüne basarak geçerler falan… Esas oğlanımızın büyüyüp bir vampir avcısı olmasını izleyeceğiz gibi. Sezonun en kanlı ve sert serilerinden.



ORE MONOGATARI!!

Klişelerin ne kadar tatlı olabildiğinin çok iyi bir göstergesi. Hem vücut olarak hem karakter olarak gayet ayı olan bir oğlan, onun kızların hastası olduğu en iyi arkadaşı ve bizim ayıya âşık olan sevimli bir kız. Ama bizim ayı, kızın, yakışıklı arkadaşına yaklaşmak için ona yaklaştığını düşünüyor ve onlara destek olmaya çalışıyor. Yakışıklı oğlan da kıza karşı boş değil. Bizim ayı desen zaten çoktan kıza abayı yakmış. Öyle karmaşık bir aşk üçgenli, eğlenceli bir romantik komedi.



FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS

Belki "bu adam bu kadar övdü, bir bakayım" dediniz ve aradığınızı çok da bulamadınız. Merak etmeyin, her şey serinin bu ikinci yarısında kopacak. Yani nihayetinde yine bir Fate/Zero aşmışlığında olmayacak ama tarihin en karizmatik özel hareketi Unlimited Blade Works'ü izlemek için gün sayıyorum.



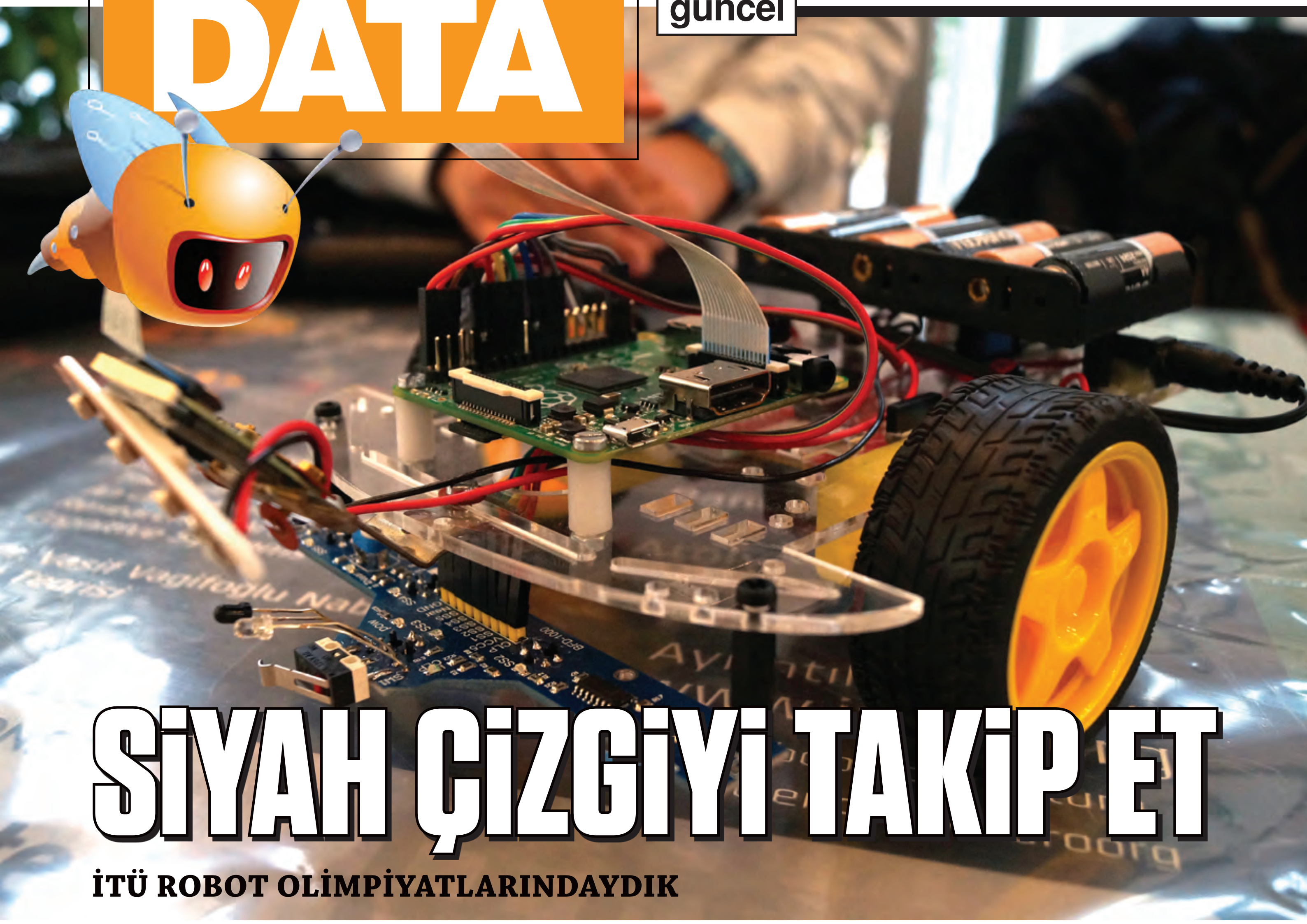
THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN

Sezonun büyük prodüksiyonlarından. Daha önce pek başarılı olmayan bir Ova serisi vardı ama bu seferki daha ciddi bir proje. Bir tarafta Arslan'ın prensi olduğu, köleliği normalleştirmiş bir ülke; diğer tarafta herkesin eşit olduğuna inanan ama tanrılarına inanmayan herkesi öldürmek isteyen bir diğer ülke. Ortaçağ fantezisi temalı, 80'lerden beri devam eden, çok meşhur bir roman serisi aslında The Heroic Legend of Arslan. Anime uyarlamasından beklentilerim büyük.



GINTAMA

Daha ilk sezondayım, gelmeyin üstüme… Gintama'nın ne derece efsane, ne derece eğlenceli ve aynı zamanda ne derece dolu olduğunu yedi cihan duymuştur zaten. Yeni sezonun da öncekiler kadar sağlam olmayacağını düşünen yoktur diye tahmin ediyorum.



SİYAH ÇİZGİYİ TAKİP ET

İTÜ ROBOT OLİMPİYATLARINDAYDIK

Biliyorsunuz ki bu sayfalarda sürekli olarak, "oğlum resmen gelecekte yaşıyoruz ya, bir baksanıza şuna" diye heyecanla saçmalıyorum. Ama kendime engel olmam zor; çünkü bakınız, İstanbul'un göbeğinde, insanların yaptıkları robotları *yarıştırabildikleri* bir etkinlik var! Yani sadece robot yapmıyoruz, sonra da onları *Big Hero 6* filmindeki gibi birbiriyle kapıştırıyoruz. İşte bu amaçla İstanbul Teknik Üniversitesi **Otomasyon ve Kontrol Kulübü** tarafından 2007'den beri her yıl düzenlenen İTÜRO'yu bu yıl sizler için bastım. Bakınız neler oldu.

İTÜ Ayazağa Kampüsü'nde gri bulutlarla çevrili, soğuk ve ıslak bir günde başladı etkinlik. Ancak o kapıdan içeri girdiğiniz an bambaşka bir dünyaya geçiyorsunuz. Bu dünya mikro kontrol cihazları, aktüatörler, kontrolden çıkmış kablolar ve son dakika lehim çalışmalarının kokusuyla dolu. İTÜRO yarışmacıları salonun dört bir yanında, küçük masaları parçalar ve iş aletleriyle kaplanmış bir şekilde sıralarını beklerken robotlarını test ediyor, son dakika ayarları yapıyor, parça bulmak umuduyla oradan oraya koşturuyor, birbirleriyle sohbet ediyor...

İlk yarışmalar öğlen saatlerinde, birbirini ring dışına itmekle yükümlü **Mikro Sumo** robotlarının mücadelesiyle başladı. Devamında bize olayın sadece robotlarda bitmediğini hatırlatacak bir **Internet of Things** konulu panel verildi. **Microsoft**, **Intel** ve **Mitsubishi**'den konuşmacılar, IoT'nin gelecekte hangi alanlarda görüleceği üzerine konuştu. Panel çıkışında, çizgi izleyen robotların kapışması başlamıştı bile. Robotlarını test etmek isteyen tasarımcılar oradan oraya koşturuyor, yere siyah bantlar çekerek robotlarına beklenti dolu gözlerle bakıyorlardı. Bu kategoride yaklaşık 100 ekip ve 400'e yakın robot olduğu için, yarışma baş döndürücü bir yoğunlukta geçti.

İkinci gün de çizgi izleyen, merdiven çıkan, basketbol oynayan, labirentte yol bulan ve renk seçebilen robotlar çıktı karşımıza. Özellikle merdiven çıkan robotları, kampüs içerisinde gezerken yanınızda merdivenleri çıkıp inerken görmek tuhaf bir deneyimdi. Basketbol oynayan robotlar ise elbette ortalıkta LeBron gibi koşup smaç basmıyorlardı, yalnızca taşıdıkları topları sepetlere sokmak gibi bir fonksiyonları vardı. İkinci günün semineri de **Oyun Teorisi** üzerine oldu. **Karadeniz Teknik Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü**'nden **Prof. Dr. Vasif Vagifoğlu Nabiyev** yapay zekânın geçmişi ve geleceğinden bahsedip, stratejili robot oyunlarında kullanılacak bazı teknik bilgilere yer verdi. İkinci günü de, labirentten kaçan robotlar ve birbirini iten Mikro Sumo'lar eşliğinde kapattık.

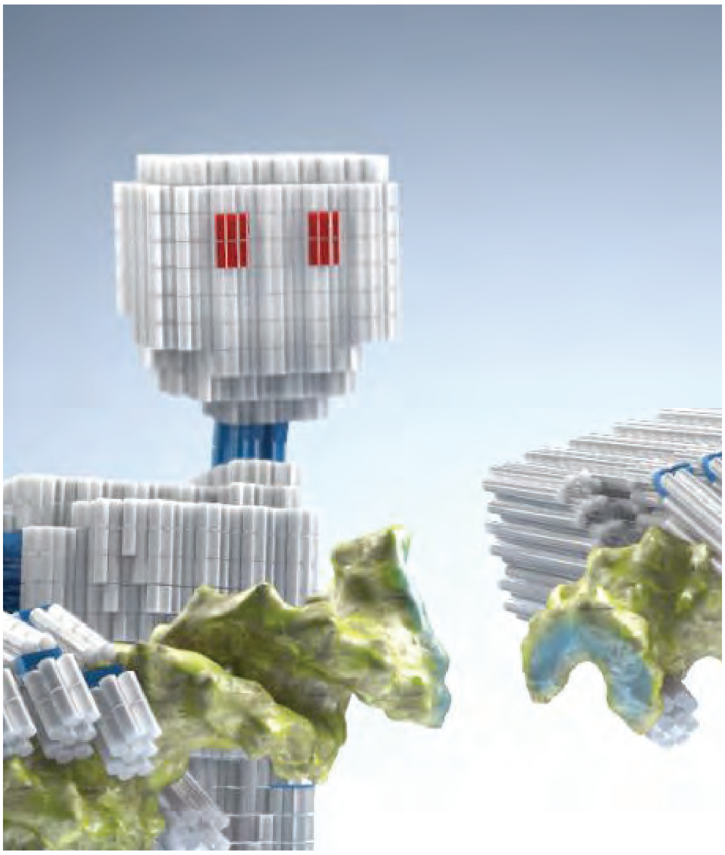
Son gün olan Cumartesi, en etkileyici robotlardan birkaçını görme fırsatı bulduk. Benim en çok ilgimi çeken kategori olan kendini dengeleyen robotlar günün yıldızıydı. Bunun dışında, ısı algıladığında pervanelerini çalıştıran robotlar da "yangın söndüren robot" kategorisinde yarıştılar. Öğleye doğru **PID Kontrolörler** üzerine bir atölye çalışması yapıldı, sonra yine çizgi izleyen robotlar ortaya çıktı.

Orada bulunmak, lehim dumanlarını içime çekmek çok eğlenceliydi *(evde denemeyin -Eren)*. Dergimizin bir sürü okuruyla da tanışma fırsatım oldu. Drone uçuran, test yapan, lehimlemekten yorgun düşüp kablo yığınları üzerinde uyuyakalan gençleri ve koşan, uçan, merdiven çıkan, top fırlatan yüzlerce robotuyla İTÜRO gerçekten eğlenceli bir faaliyet. Katılan ve organize eden herkesi tebrik ediyor, önümüzdeki sene bir daha görüşmeyi bekliyorum! **-Erim**



VE DİĞERLERİ...

Kategori dışı robot çalışmalarını sergileyenler de çok ilgimi çekti. Aralarında sanal gerçeklik üzerinden dama oynamanızı sağlayan bir robot, elinizin hareketlerini takip edip masadaki bir protez kola aynı hareketleri yaptıran bir sistem, son derece havalı ve eğilip bükülebilen bir örümcek robot ve kocaman kameralı drone'lar vardı. Belirli yarışma kriterleri içine sıkışmadıkları için bu arkadaşlar yaratıcılıklarını iyice konuşturabildiler, sonuçlar da gayet güzel oldu.



DAMARLARIMIZDA AKAN MAKİNELER

DNA'DAN HAREKETLİ NANOMAKİNELER ÜRETİLDİ

DNA diyoruz, nanomakine diyoruz, dolayısıyla bir yerlerde Hideo Kojima'nın parmağını aradığım için beni suçlayamazsın sevgili okur. Bunlar zaten başlı başlına kafa bulandıracak karışıklıkta iki konu. Fakat sevgili bilim insanlarımız yetinmemiş, bu iki alanı birleştirip tarihin DNA'dan yapılan ilk nanomakinelerini başarıyla imal etmiş.

Protein mühendisliği alanında "**DNA origamisi**" adı verilen bir uğraş var: DNA çok güçlü ve dayanıklı bir materyal olduğundan, yapısındaki çift sarmalın ucundaki aminoasitler birbirine fermuar gibi geçtiği için, araştırmacılar bu şekli istedikleri gibi büküp birleştirerek değişik şekiller üretebiliyor.

Münih Teknik Üniversitesi'nden **Dr. Hendrik Dietz**'in liderliğindeki protein mühendisliği ekibi, DNA origamisini bir adım daha ileri götürerek bu şekilde üretilen nano robotlar oluşturmayı başardı. İlk olarak DNA'dan imal ettikleri bir nano makası, kırılana kadar geçen dört gün boyunca her üç dakikada bir açıp kapatabiliyor. Dr. Dietz, buluşunu LEGO'ya benzetiyor: "Parçaları birbirine uyacak şekilde yapmamız yeterli. Ondan sonra onları birbirine bağlamamıza gerek yok - kendileri bağlanıyorlar."

İşte bu şekilde, kollarını açıp kapatabilen bir robot oluşturuldu. Normalde DNA kendi proteinlerine yapışıp kalmasın diye negatif bir yük taşır. İçinde yüksek yoğunlukta magnezyum klorür bulunan bir çözeltiye yerleştirildiğinde robotun kolları yanlarında kalıyor. Fakat çözeltinin yoğunluğu azaltıldıkça, robotun kolları ve göğsü birbirini iterek, kolların kalkmasını sağlıyor.

Bu kendi içinde çok etkileyici veya şaşkınlık uyandırıcı değil, fakat devasa bir değişimin ilk adımı. Gelecekte DNA'dan üretilen çok daha karmaşık biyomoleküler makineler görebiliriz. Bunlar olduğunda, artık o cihazlar vücudumuzun içinde neler yapabilir, bekleyip göreceğiz sanırım. Ekibin bir sonraki hedefi şimdiden belli: Vücudun içinde DNA'dan oluşan büyük yapılar oluşturabilmek. Dr. Dietz, "tam hız ilerliyoruz" diyor. **-Erim**

KALKTIĞI GİBİ İNMEZ!

SPACEX'İN FALCON 9 ROKETİ BAŞARILI İNİŞİ KIL PAYI KAÇIRDI



Uzaya başarıyla fırlatılan ilk roket olan Alman yapımı **V2**'den bu yana 70 yıldan fazla zaman geçti. Günümüzde hâlâ yörünge dışına çıkmanın tek geçerli yolu olan roketler, yüzlerce şirket tarafından her ay kullanılıyor. Uluslararası Uzay İstasyonu'na malzeme ve çalışan getirip götürüyor, NASA'nın keşif cihazlarını uzaya bırakıyor, hatta bazen toksik atıkları uzaya atıyor... Fakat roketler asla yeniden kullanılamadığı, hatta çoğu zaman Dünya'ya geri bile dönemediği için bu işlemler son derece pahalı ve riskli olabiliyor.

Alien serisinden Peter Weyland'a benzetmeden edemediğim **SpaceX** CEO'su **Elon Musk** ve ekibi, sadece uzaya fırlatılmakla kalmayıp kâğıt üzerinde tekrar Dünya'ya iniş de yapabilen **Falcon 9** roketini hayata geçirmişti. Kâğıt üzerinde diyorum, çünkü roket henüz başarılı bir iniş gerçekleştiremedi. Fakat geçtiğimiz haftalarda, hedefine epey yaklaştı.

İlk başarısız iniş **9 Ocak 2015** tarihinde gerçekleşmişti. Roket, olması gerekenden daha hızlı iniş yapmış ve yere inmekten ziyade, video oyunlarında patlayan uçaklar gibi çakılmıştı. İkinci deneme ise **14 Nisan** tarihinde gerçekleşti. Bizler *GTA V*'in PC sürümünü kurmakla meşgulken, Elon Musk fırlatmayı ve inişi Twitter hesabı üzerinden dünyaya yayınlıyordu. İnişten hemen önce, "Eğer bu sefer olursa, kendimi volkan içine kurulu bir karargâhla şımartacağım" yazan Musk, birkaç dakika sonra roketin devrilişini paylaştı. Falcon 9'un başarılı inişi kıl payı kaçırdığı saniyelerin yüksek çözünürlüklü videosunu mutlaka izlemenizi öneririz.

SpaceX, inişin başarısızlığından ötürü hüsrana uğramış değil. Zaten böyle bir inişi gerçekleştirmenin, kendi deyimleriyle, "bir kasırganın içinde parmak ucunuzla bir süpürgeyi dengede tutmak" kadar zor olacağını belirten firma, yine de başarılı olabileceklerine inanıyor. Biz de Musk reisten aldığımız ilhamla arkalarında duruyoruz. Bir dahaki sefere, Falcon 9! Bir dahaki sefere! **-Erim**



BU DÜNYAYI ELON MUSK'IN TEKNOLOJİ TUTKUSU KURTARACAK (YA DA TAM TERSİ)



BAŞKA KAFALAR

TARİHİN İLK KAFA TRANSPLANTI GERÇEKLEŞMEK ÜZERE

İş kazalarında kopan parmakların yeniden dikilebilmesini mucize mi sanıyordunuz? Parmaklar, kollar, yüz falan derken bu gün de geldi çattı: Rusya'dan 30 yaşındaki **Valery Spiridonov**, kafasını bir başka vücuda cerrahi olarak taktırmak için gönüllü oldu. Spiridonov, **Werdnig-Hoffman Kas Erozyonu** adı verilen az görülen bir genetik hastalığa sahip. İsminden anlaşılabileceği gibi vücudundaki tüm kaslar eriyen Spiridonov, ölmeden önce yeni bir bedene geçme şansını kaçırmak istememiş.

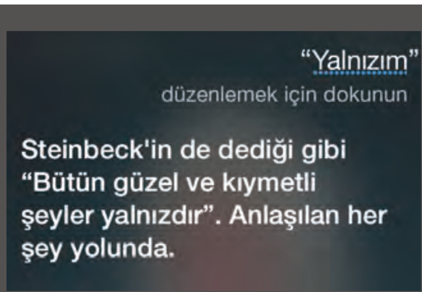
Peki, vücudundan ayrılan bir kafayı bir başka beden ile birleştirmek gerçekten mümkün mü? Geçtiğimiz yüzyılda köpekler ve maymunlar üzerinde yapılan deneylerde olumlu sonuçlar alınmıştı. Şimdiyse yaklaşık 13 milyon dolara mal olacağı ve 36 saat süreceği tahmin edilen bir operasyon sonucunda insanlar üzerinde de gerçekleştirilebileceği iddia ediliyor. Prosedür şu şekilde: İki bedenin de kafaları düzgün bir biçimde ayrıldıktan sonra, hastanın kafası donör vücuda yerleştirilip, omuriliklerin kaynaşması için özel bir kimyasalla bölgedeki hücre çeperlerindeki yağları birbirine bağlanacak. Kaslar ve kan damarları birbirine bağlanacak, ve hasta komadayken elektrotlar yardımıyla omuriliği uyarılarak uyandırılacak.

Spiridonov konuyla ilgili düşüncelerini, "Korkuyor muyum? Elbette, fakat bir yandan da doğabilecek sonuçları çok ilginç buluyorum" şeklinde ifade ederken, **Amerikan Nörolojik Cerrahlar Birliği**'nden **Dr. Hunt Batjer**, "Hiç kimse böyle bir operasyon geçirsin istemezdim. Kendime yapılmasına kesinlikle izin vermezdim. Ölümden çok daha kötü kaderler de var" diye bir uyarıda bulundu. Operasyonun başındaki **Dr. Sergio Canavero** ise son derece umutlu; geçtiğimiz üç yıldır hayvanlar üzerinde yaptıkları başarılı deneylerden yola çıkarak, "bu prosedürü zaten uygulayabiliyoruz" diyor. Dr. Canavero'nun çalışması üzerine yaptığı TEDx konuşmasına tinyurl.com/ogz-canavero1 adresinden ulaşabilirsiniz. Fark edeceğiniz üzere kendisinin *Metal Gear Solid V*'in videosundaki doktora ÇOK benzemesi gibi bir durum söz konusu. İnternette yazılıp çizilenler şimdilik bir komplo teorisinden ibaret, ama bu taşın altından da Kojima çıkarsa çok fena tuzağa düştük demektir, hadi hayırlısı. **-Erim**



AYNA AYNA, SÖYLE BANA

TÜRKÇE SIRI'Yİ CİHAZLARIMIZA KONUK EDİYORUZ



Dijital dünyaya sesli komutlar verebilmek bana hep çekici gelen bir özelliktir. Hatta Erim'le bu konuda çok ortak hislere sahibiz. Sanki gelecekten bir parça gibi geliyor çünkü doğal konuşmamın bir bilgi işlem sistemi tarafından yorumlanıp cevaplanması.

Nisan ayında resmi çıkışını gerçekleştiren iOS 8.3 sürümü ile en azından Siri bu konuda öne atıldı "ben isteklerinizi gerçekleştiririm!" diye. Dedim ya, Erim'le hevesimiz ortak. O en son 8.3 beta 2'de kalmışken ben biraz da son ürünü test etme şansına sahip oldum. Sonuçlar ise gelişme görüldüğü, ama yolun daha uzun olduğu yönünde.

Siri'nin en çok eleştirilen özelliklerinin başında robotik seslendirme geliyor. Bu konuda bir parantez açmak lazım. Ses sanatçısı **Yelda Uğurlu**, bilmeden Siri'nin Türkçe sesi olmuş durumda. Metro ve toplu taşıma sistemlerinde sesinin duyulacağına inanan Uğurlu, mümkün olduğunca robotik olması istendiğinden böyle bir performans sergilemiş.

Ama Uğurlu'nun performansı, Siri'nin genel kapasitesini etkilemiyor tabii. İngilizcede ara sıra kullandığım sistem, özellikle aynı görevlerde performansını koruyor. Üstelik artık insanları isme göre aramak çok daha kolay. Çeşitli yerlere rota çizmek, hatırlatıcı kurmak, birilerine diktasyon ile mesaj yollamak Türkçe alışkanlığının uygulamaya konmasıyla alakalı. Evet, annem benden İngilizce mesaj aldı mı doğal olarak garip garip bakıyordu. Ama restoranlar ya da trafik gibi konularda hâlâ zayıf Siri. Türkçe konuşuyor olsa da yerel entegrasyonu gelişmemiş. Bu konuda suçu Siri'ye yüklemektense Apple'ın genel yerelleşme politikasına atmayı tercih ederim ben.

Zaten iOS cihazların asıl satış argümanı olmayan Siri, şimdilik temel fonksiyonlar ve Shazam'den ötesi için hazır değil. Ama yolda "Beni eve götür" deyip eve otomatik rota çizmesini seyretmek de keyifli bir şey şimdi. **-Sarp**

BOYUN EĞİLEN YASAKLAR, SATILIK FREKANSLAR

Tekrar merhaba, dijital dünyanın temkinli sörfçüleri! Dünyamız nefes alıp vermeye devam ederken, 2,1 milyar nüfuslu internette her geçen gün sayısız miktarda veri dünya üzerinde cihazdan cihaza akadursun, Nisan ayı hepimiz için hareketli bir ay oldu. Bu ay, gözümüze çarpan iki ana dijital özgürlük konusuna yer veriyoruz. **-Erim**

İNTERNETİ REHİN ALANLAR

Elbette aya en büyük damgayı vuran olay 31 Mart tarihinde rehin alınan, yapılan operasyon sırasında hayatını kaybeden savcı **Mehmet Selim Kiraz** ve saldırganlarının yarattığı şok dalgası oldu. Olayın derinliğini incelemek köşemizin ilgi alanına girmiyor, fakat bu olayın internette ve iletişim ağlarında yarattığı dalgalanmayı konuşmak istedik.

Ülke çapında etkisini gösteren elektrik kesintisinin ardından Türkiye'yi çalkalayan olay, artık devletimizde adeta bir refleks halini alan internet yasaklarını da beraberinde getirdi. İstanbul 1. Sulh Ceza Mahkemesi›nin 3 Nisan 2014 tarihli kararı sonucu, olaya ilişkin görüntüler paylaştığı iddia edilen **166 web adresi** "ivedilikle" engellendi. Yasaklanan adreslerin listesini içeren mahkeme kararını **tinyurl.com/ogz-dijital-ozgurluk-051** adresinden okuyabilirsiniz. Yerel ve yabancı haber sitelerinden 81 adet haber, 67 adet sosyal medya içeriği ve 17 adet video içeren liste, uygulanan sansürün boyutunu gözler önüne seriyor.

Sansüre kimler boyun eğdi? 5651 sayılı kanun gereği erişim sağlayıcıların bu tür kararlara itiraz etme hakkı bulunmuyor, hatta bu kararları en fazla dört saat içinde uygulamaları gerekiyor. Beklendiği üzere ülkemizdeki tüm internet sağlayıcıları, yasakları kısa süre içinde uygulamaya koydu. Ancak örneğin böyle bir yükümlülüğü bulunmayan Twitter, Facebook ve Google gibi dev kurumların da kararı uyguladığını gördük. Adreslere artık başka yollardan da erişilememesi, bu içeriklerin sadece yerel olarak engellenmediğini, doğrudan ilgili kurum tarafından kaldırıldığını doğruluyor. Diğer yandan bazı yerli haber siteleri ve kullanıcılar da kendi içeriklerini kendi başına sansürlemiş veya silmiş durumda. İçeriklerin kaldırılmasının ardından ilgili siteler tekrar erişilebilir hale geldi.

Şimdi sorular havada uçuşuyor. 2015 yılında, internete yayılmış herhangi bir içeriği tamamen engellemek mümkün mü? Hangi içerik, görülmemesi adına sayısız yerel şirketin zaruri altyapılarını destekleyen hizmetleri toptan engellemeyi haklı gösterecek kadar tehlikeli olabilir? Ticari kaygıları ön planda tutan sözde açık ve özgür platformları kullanmaya devam edecek miyiz? Gerçeklerin açıklanmadığı, haber yapanlarınsa tez elden sansürlendiği bir ülkede, basın veya ifade özgürlüğünden söz edilebilir mi?

SATILMADIK BİR O KALMIŞTI

Dalga Boyu Açık Artırmaları diye bir şey duymuş muydunuz? Bu, ilk olarak **Amerika Birleşik Devletleri**'nde başlayan ve sonra diğer ülkeler tarafından da uygulanan tuhaf bir anlayış. Amerika'daki **Federal İletişim Komisyonu** (FCC) tarafından havada dolaşabilen elektromanyetik dalga boylarının devlete ait sayılması ve açık artırma yoluyla özel şirketlere satılmasıyla ilgili.

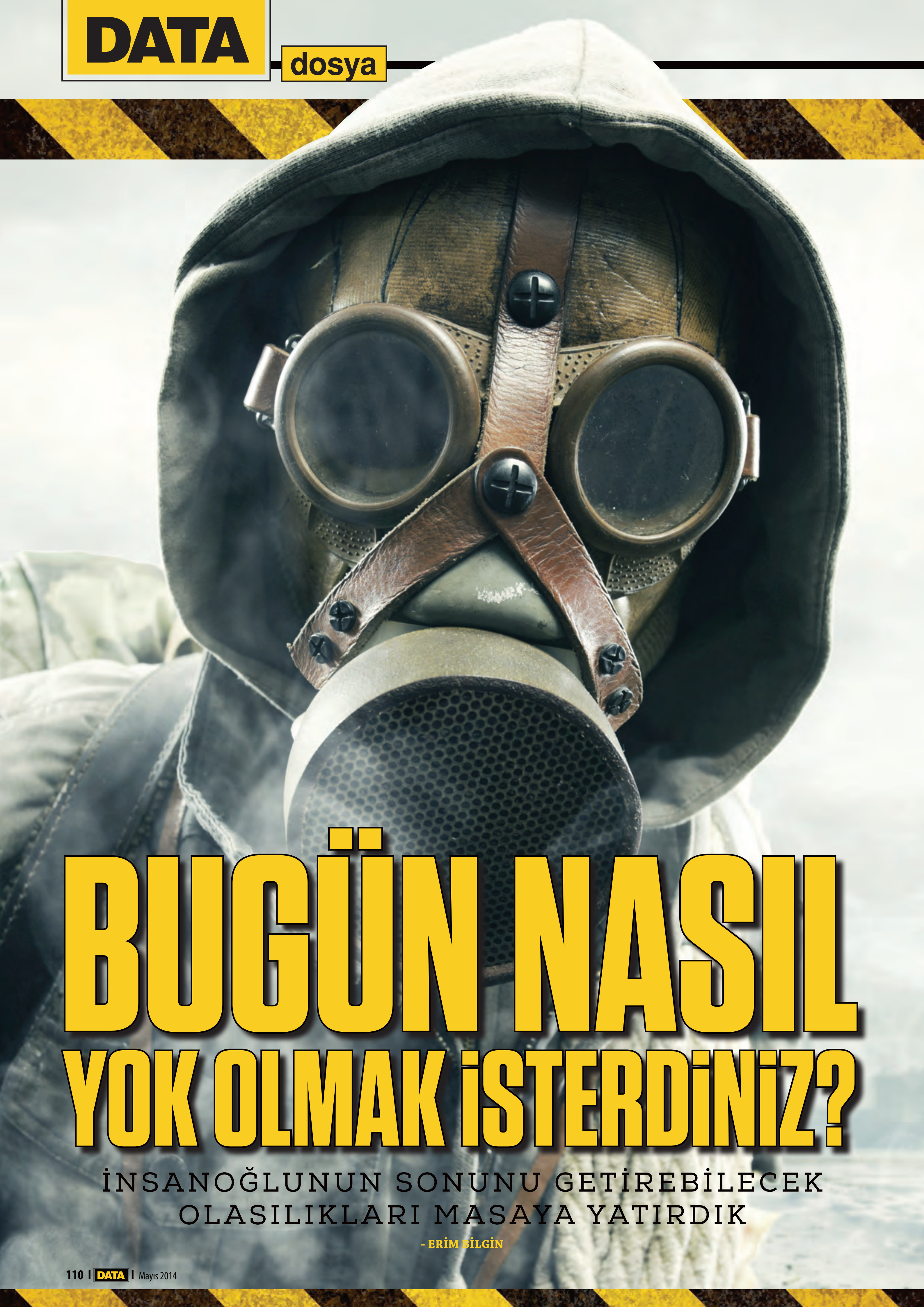
Yakın zamanda yapılan en büyük iki açık artırma **2008** ve **2015** yıllarına düşüyor. Devlet hazinesi için gelir yaratmaya odaklanan hükümetler, 2008 yılında uzak mesafeleri kapsayabilen 700MHz dalga boyundan frekansları toplam 19,1 milyar dolara satmış, satılan frekansların büyük bir bölümünü **Google** satın almıştı. Bu yıl yapılan satışlarda ise, **1700MHz** ve **2100MHz**'lik "orta kalite" sayılan frekanslar satıldı.

Kablosuz internet kullanımı yaygınlaştıkça ve bağlanılan içeriğin boyutları büyüdükçe, içeriğe ulaşmak için gereken hızlar da artıyor. Bu bağlantı hızlarını kablosuz olarak gerçekleştirmek isteyen kullanıcılar –özellikle **3G** ve **4G** mobil cihaz sahipleri– ise servis sağlayıcıların çok sayıda ve güçlü frekanslarla hizmet vermesine muhtaç.

Frekansların devletler tarafından sahiplenilebilmesi ve özel şirketlere satılabilmesi söz konusu olunca, yine bazı sorular ortaya çıkıyor: Daha çok frekansa sahip olanın borusu daha çok öter mi? Bütün frekansları satın alan bir şirket olsa, üzerinden geçen verinin doğruluğunu kıyaslayabileceğimiz başka bir kaynak olmadığında ne yaparız? Dalga boyları kimseye ait olabilir mi ve daha da önemlisi, olmalı mı? Bu soruların yanıtı toplumların vicdanını bekleyedursun, FCC bu yılki frekans satışlarından rekor kıran **44,9 milyar dolarlık** bir gelir elde edilmiş durumda.



ÇOĞU ZAMAN İLETİŞİMDE VERİLERİMİZİN GÖZETLENMESİNİ SOSYAL MEDYA ÜZERİNDEN TARTIŞIYORUZ. PEKİ YA TÜM İLETİŞİMİMİZ BİRİLERİNİN KONTROLÜNE GEÇERSE. BU GÜÇ GOOGLE BİLE OLSA, YİNE DE TEHLİKELİ BİR SENARYOYLA KARŞI KARŞIYAYIZ.



BUGÜN NASIL YOK OLMAK İSTERDİNİZ?

İNSANOĞLUNUN SONUNU GETİREBİLECEK OLASILIKLARI MASAYA YATIRDIK

- ERİM BİLGİN

Sıkışık bir otobüste yüzümüz cama yaslı bir şekilde köprüyü geçerken veya dünyanın her yeriyle istediğimiz an iletişim kurmamızı sağlayan o mucizevi sistem biraz olsun yavaşladığında, modern hayatın kusurlarına sövmekten kendimizi alamıyoruz. Hâlbuki ne kadar rahat yaşıyoruz, değil mi?

En bilinçli, en gerçekçi düşünenlerimizde bile bir "en kötü ne olabilir ki" tavrı hâkim. Felaket senaryolarını filmlerde izlemeye, oyunlarda oynamaya, sohbet masasında tartışmaya bayılıyoruz; ama hiçbir zaman *gerçekten* başımıza geleceğini düşünmüyoruz. "Küresel ısınma olsa ne olacak ki? Olay çok ciddiye binse herhalde devletler falan devreye girip bir şekilde olay çözülür..." desek bile aslında kolay çözülemeyeceğini gayet iyi biliyor, sadece bilinçaltımızda sürekli var olan o güvenlik hissine sığınıyoruz. Dünya gerçeklerine gözümüzü açmanın bedeli, rahatsız edici bir bilince sahip olmak.

Gelin, modern hayatın faydalarını kaybettiğimizde başımıza neler gelebileceğinden bahsedelim. Biraz rahatımızı kaçıralım... Gerçi siz bu dergiyi ilginç şeyler okumak, nihayetinde eğlenmek için takip ediyorsunuz. Bu ay birlikte eğlendiğimiz konuysa dünyanın sonu! İşte modern hayat bu kadar rahat...



Sürtünme kuvveti olmasa yeryüzüne her yıl düşen göktaşları çoktan sonumuzu getirmişti

KARANLIK SON

FELAKETMETRE:

Modern dünyanın kan damarları olan elektrik hatları; sağlık hizmetlerinden polise, ordulardan gıda üretimine kadar her yanı besleyen temel güç. Herhangi bir durumda elektriğin tamamen kesilmesi demek, bütün sistemlerin ve bunların bağlı olduğu sosyal birimlerin hızla çökmesi demek. Potansiyel senaryolar arasından, uygarlığın çöküşüne açık ara en büyük darbeyi vuracak adımın bu olduğunu düşünüyorum.

Elektrik olmazsa telefonlarınızın ve diğer iletişim cihazlarının şarjı biter -zaten servis sağlayıcınız da çalışamaz- ve neler olup bittiğini anbean haber alabileceğiniz bir mecra kalmaz. Televizyonlar, internet, hatta gazete basımevleri bile çalışamaz. Güvercinlerle haber yolladığınız gelişmiş bir sisteminiz de olmadığını varsayarsak tek kelimeyle bittiniz. Felaketin sebebi veya çözümü hakkında bilgilenme ve örgütlenme şansınızı kaybedersiniz.

Gıda üretimi, elektronik para transferleri, iletişim veya polis olmadan, dünyanızın kaosun rengârenk örtüsüyle kaplanması fazla uzun sürmeyecektir. Önce yağmalar başlar, ardından gıda ve ilaç gibi ihtiyaçlar için insanlar birbirine saldırmaya... Yaşlılar, hastalar ve bebeklerin büyük bir bölümü kışın soğuğunda hayatta kalamayabilir. Kaçmaya çalışsanız nafile; havaalanları ve otobüs terminalleri iptal. Tek şansınız bir araç ve yeterince yakıt bulup aracı bir ormana kadar sürmek olabilir. O da ormanda hayatta kalabilecekseniz tabii...

İşin siyasi ve sosyokültürel boyutlarını hatırlatmaya bile gerek yok. Toplumun büyük figürleri sahte imajlarını daha fazla koruyamayacak, halkı kendi masallarına inandırma güçleri azalarak bitecektir. Bencilce biriktirdikleri gereksiz boyutlardaki servetleri talan edilecek, tahtları yakılacaktır. Bir metropol kadar büyük bir sosyal yapıyı merkezi bir şekilde yönetebilecek bir iletişim ağı olmayınca insanlar artık benzer düşünüşlerde küçük gruplar halinde birbirlerinden ayrılacak, belki küçük savaşlar veya ticaret yoluyla etkileşimi sürdürecektir. Nüfus ciddi ölçüde azalacak, salgın hastalıklar ve tedavisi basit ama ilacı bulunamayan kızamık gibi durumlar toplumu paramparça edecektir.

Elektrik ve onun üzerine inşa ettiğimiz tüm sistemler, insanoğlunun tarihte hiçbir zaman olmadığı kadar sırtını dayadığı, bizim için mucizeler yarattığı kadar beynimizin yıkanmasında ve bireysel olarak çaresizleşmemizde de katkısı bulunan tek etmendir diye düşünüyorum.

DOĞA ANANIN ŞEFKATLİ KOLLARINDA

Erozyon. Kuraklık. Sel. Volkan. Göktaşı. Süpernova. Artık bu sözcükleri o kadar sık duymaya başladık ki anlamlarını yitirmeye başladılar. Örneğin küresel ısınma kavramı artık hava durumu üzerine yapılan sohbetlerde her zaman adı geçen, üzerine espriler yapılan bir olgu haline geldi. Fakat bu kadar adını andığımız bu olaylar gerçekte nedir, ne kadar tehlikelidir, biliyor muyuz?

Ben bu satırları yazarken tarih 22 Nisan 2015 ve hava sıcaklığı şu an tam 5 derece. Nisan ayında İstanbul'da 5 derece havayı görünce "küresel ısınma bunun neresinde" diye düşünebilirsiniz; fakat gerçek son derece ciddi, karmaşık ve tehlikeli.

İnsanoğlu doğa ile tarih boyunca mücadele içinde olmuştur. Patlayan volkanlar, buzul çağları, yırtıcı hayvanlar, göktaşları, hastalıklar ve benzeri doğa olayları, gezegenin sürekli değişen karmaşık düzeni içerisinde hayatta kalmaya kararlı biz düşünen hayvanlar için hiç bitmeyen bir sınavlar dizisi haline gelmiştir. Gezegenimizin ekolojik dengesi biz ortalıkta yokken de kaotik bir yapıdaydı, şimdi de öyle. İnsanoğlunun elbette doğa üzerindeki hâkimiyeti ve etkisi çok büyük fakat doğa da henüz teslim olmuş değil. Potansiyel senaryolara bir göz atalım.

GÖKTAŞLARI

FELAKETMETRE:

Bazı gerçekler: Dünya'ya sürekli göktaşları geliyor. Yılda ortalama bir buzdolabı büyüklüğünde onlarca meteor, atmosferimizden içeri giriş yapıyor. Çoğu sürtünmeden ötürü yanıp gidiyor. Birçoğunun parçaları okyanuslara düşüyor. Ortalama her ay bir kere Mars'tan buraya bir tür kaya düştüğü oluyor.

Bunlar gökbilimcilerin sunduğu veriler. Medyada sürekli "X göktaşı Dünya'yı bitirebilir", "Y meteoru uygarlığımızı yok edecek" şeklinde ilgi uyandıracak sarsıcı haberler görebilirsiniz, çünkü sansasyon satar. Fakat dünyanın en büyük gökbilim kuruluşlarının sürekli uzayı izleyerek, gezegene yaklaşması mümkün olan bütün taşların hareketini en ufak detayına kadar incelediklerini bilmek sizi rahatlatabilir. Şu anki ölçümlere göre olabilecek en büyük tehdit, 2036 yılında Dünya'ya çarpabileceği tahmin edilen Apophis adlı büyük bir kaya. Fakat uzmanlar çok →

İnsanoğlu olarak kaşınıyoruz. Önce laboratuvarlarda virüslerimizi üretip sonra onlardan kurtulmanın yollarını arıyoruz.

HAZIRDAN DOĞAN GÜÇSÜZLÜK

Bu senaryolarda gördüğümüz ciddi bir olgu da, aslında hepimizin ne kadar çaresiz olduğu. Şu an belki son model bir arabanız ve cep telefonunuz var ve kendinizi rahat hissediyorsunuz. Sabah alarmlı saatinizle uyanıyor, su tesisatı ve doğalgaz sayesinde sıcacık duşunuzu alıyor, tekstil ürünü kıyafetlerinizi giyip, internetle içli dışlı olacağınız işinize gidiyorsunuz. Fakat sürekli olarak kullandığımız bu teknolojilerin yok olması durumunda, alternatif yollar biliyor musunuz hiç?

Kaçımız bulduğumuz bir su birikintisinden su çekip arıtmayı biliyor? Peki ya ateş yakmayı? Avlanmayı? Ormana gitseniz hangi bitkilerin zehirli, hangilerinin yenilebilir olduğunu anlayabilir misiniz? Bir ağaca tırmanabilir misiniz?

Kullandığımız teknolojilerin hayatımıza getirdiği zenginlikler tartışılmaz. Zaten benim de teknoloji aşığı bir adam olduğumu biliyorsunuz. Fakat bu durum, modern teknolojinin aynı zamanda bizi kendisine muhtaç bıraktığı gerçeğini değiştirmiyor. Günümüz dünyasının kısa vadeli düşünüşü ve sürekli tüketmek, sürekli yenisini almak, yüzeysel ve hızlı yaşayıp her şeye sahip olmak üzerine kurulu zihniyeti, bize hayatı bir otoban gibi sunuyor. Her şey hızla yanımızdan geçip gidiyor ve artık kimsenin durup düşünecek, oturup öğrenecek vakti yok.

Teknolojik cihazların çoğu için geçerli olan bir kural, içini açıp nasıl çalıştığına bakmanız durumunda cihazın garanti kapsamı dışında kalması. Modern toplumun maddiyatçı, hızlı tüketen zihniyeti merak etme ve kendine yetme çabalarını etkisiz hale getirmekle yükümlü. Bir ürünün yokluğu karşısında ne kadar çaresiz hale gelirseniz, bu durum o ürünün üreticileri için o kadar iyi.

Biraz olsun yavaşlamak; fiyakalı son moda ürünlere odaklanmak yerine temel ihtiyaçlarımızı nasıl karşıladığımıza, çevremizdeki insanları neyin motive ettiğine ve onlara nasıl davrandığımıza bakmak; sonsuz bir merakla öğrenmek, uygulamak, bozmak ve yeniden yapmak... Bence hepimizin buna ihtiyacı var.





→ yaklaşması durumunda dahi çarpışma gerçekleşmeden kayanın rotasını değiştirecek bir müdahalede bulunabileceklerinden eminler. Elimizdeki verilere baktığımızda, göktaşları şimdilik bir tehdit unsuru gibi görünmüyor.

KÜRESEL SALGIN HASTALIKLAR

FELAKETMETRE:

Üzerinize doğru hızla uçan devasa bir göktaşından daha kötü ne olabilir? Üzerinize doğru hızla uçan, görünmez, küçücük bir virüse ne dersiniz?

Doğal evrimsel süreç sonucu ortaya çıkan hastalıklar bir yana, insanoğlunun işsiz gibi laboratuvarlarda birbirini öldürmek amacıyla yarattığı laboratuvar virüsleri diğer yana... Biyolojik savaş, aslında milattan önce 1500 yılına kadar uzanan bir strateji. İlk olarak **Hititler** tarafından veba taşıyıcılarını düşman topraklarına göndermek, daha sonrasında başka orduların hastalıktan ölenlerin bedenlerini mancınıklarla düşman hatlarına fırlatmak gibi yollarla uyguladığı biyolojik savaş, tartışma masamızdaki en iddialı oyunculardan biri.

Bir virüs saldırısını göremezsiniz. Analiz edemezsiniz. Mücadele edemezsiniz. Güçlü bir hastalık dalgası, devasa bölgeleri çok büyük hızla kaplayıp, sonrasında da kişiden kişiye saldırgan bir şekilde geçebilir. Tarih boyunca salgın hastalıklardan ölen insan sayısı, savaşlarda ölen insan sayısından katbekat daha fazladır. Biyolojik silahlar, nükleer veya kimyasal silahlara kıyasla çok daha ucuzdur, hızlıdır, daha öldürücüdür ve tespit edilmesi daha zordur.



ÇOK UZAK DEĞİL

İşte yakın tarihte gerçekleşen ciddi salgın hastalıkların kısa bir listesi:

- **2015:** Hindistan'da H1N1
- **2014:** Hindistan'da Hepatit E ve A, Madagaskar'da veba
- **2013:** Dünya çapında Ebola
- **2011:** Pakistan'da dang humması, Kongo'da kızamık

2001, 2008 gibi çok yakın tarihlerde, dünyanın birçok yerinde şarbon salgınları düzenlendiği tespit edildi. 1995'te Japonya'da dünyanın sonunu getirmeleri gerektiğine inanan bir dinî grup, ülke içerisinde şarbon, Ebola, Q Ateşi ve sinir gazı içeren aerosol kutularıyla nüfusu öldürüp, Japonya içerisinde teokratik bir düzen kurmayı denedi. Afrika'da Ebola ile mücadele devam ediyor. Amerika içerisinde özellikle şarbonlu mektupların dolaşması hâlâ büyük bir tehlike oluşturabiliyor. Bu alandaki uzmanlar, eğer isterlerse dünya üzerindeki tüm insanları öldürecek bir virüs yapılabilme ihtimaline kesin gözüyle bakıyorlar. İsteyeni durdurmak mümkün mü?

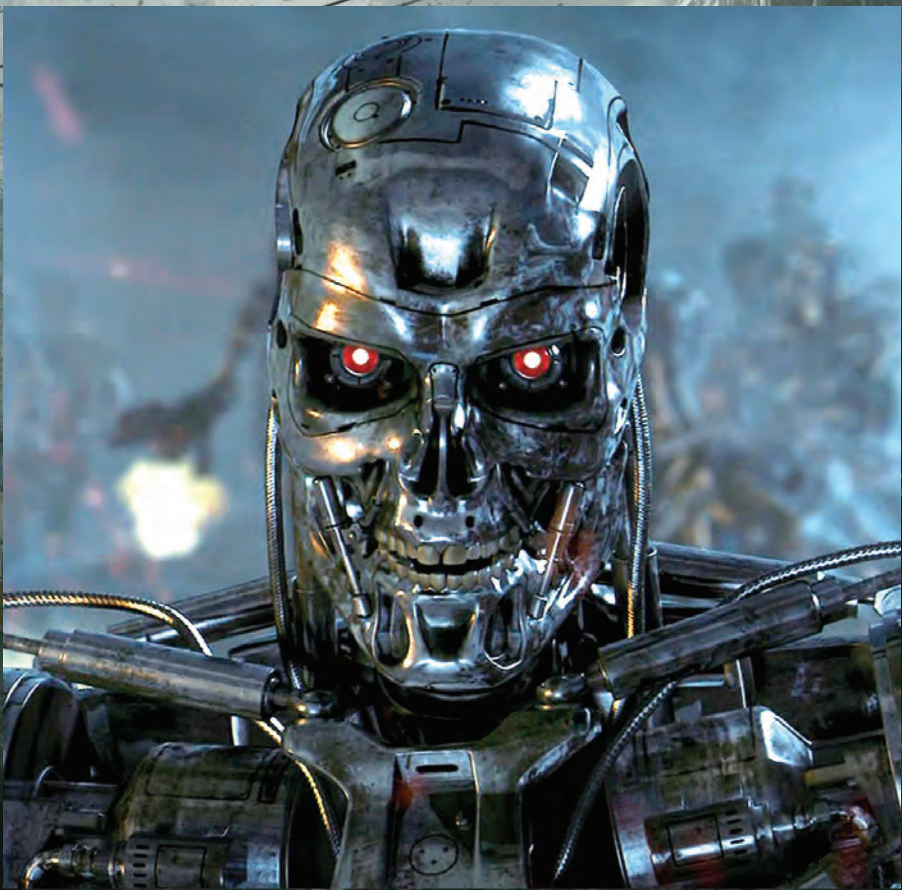
Günümüzde biyolojik savaş, resmi olarak her yerde yasaklanmış durumda. Fakat her an her şey olabilir. Biyomühendislik laboratuvarlarında yeni organizmalar üretilmeye çalışılıyor, silah olarak kullanılmayacak olsa da yeni virüsler yaratılıyor. En kötüsü de, bu virüslerden sakınmanız imkânsız. Ellerinizi yıkamak, sizi sinir gazından veya şarbondan kurtaramaz. Tüm vücudunuz kapalı da gezseniz, biyolojik saldırı altında kalan bir bölge içerisinde hayatta kalma ihtimaliniz sıfıra yakın. O yüzden yere yalın ayak basmayın, üşütür hasta olursunuz; terliklerinizi giyin.

ATOMUN ÇOCUKLARI

FELAKETMETRE:

Sahra Çölü'ne yerleştirilecek 254 kilometrekarelik bir güneş paneli bölgesinin, *bütün dünyaya* yetecek kadar temiz enerji üretebileceğini biliyor muydunuz? Herhalde enerji ihtiyaçlarını karşılamaktan sorumlu insanlar bilmiyor, çünkü günümüzün en gereksiz yere riskli enerji üretme yöntemi olan nükleer enerji kimileri tarafından hâlâ el üstünde tutuluyor.

Nükleer silahların korkunçluğuna zaten değinmeye gerek yok. *Metal Gear Solid*'in de bize







Bugün Arnold Schwarzenegger'in kontrolündeki bir köleler ordusu değilsek tek sebebi var: Hayatta kalma içgüdümüz. Doğamız bizden güçlü olanı "elemeye" ayarlı.

öğretmiş olduğu gibi, ülkeler arasında birbirine gözdağı vermek adına yüz binlercesi üretilmiş olan nükleer savaş başlıkları ne faydalı bir işe yaradı, ne de insanoğlu tarafından reddedildikten sonra temiz bir şekilde imha edilebildi.

Elbette uluslararası ilişkilerin gelecekte nasıl şekilleneceğini kestirmek güç, ama dünyanın şu anki genel haline bakınca önümüzdeki yıllarda bir nükleer savaş çıkma ihtimalinin düşük olduğunu düşünüyorum (düşünmek istiyorum?). Günümüzde nükleer bir felaket yaşanacaksa bu, işin enerji üretimi kısmından gelir diye tahmin ediyorum. Hatta ben değil, uzmanlar da öyle tahmin ediyor.

Kâğıt üzerinde, nükleer enerji mantıklı. Atmosfere karbondioksit salmıyor ve 7/24 enerji üretimi yapabiliyor. Fakat bedeller yüksek. Nükleer enerji üretiminin çoğu durumda doğal gazdan daha pahalı oluşu bir yana, eh, herkesin aklındaki şey var işte... Patlayabiliyor bu santraller!

Patlıyor, sevgili okur. Daha önce de patladı; hem de gayet büyük, gelişmiş ülkelerde. Patladıkları an bölgede yarattığı facia ve aldığı canlar bir yana; çevredeki canlılarda ömür boyu kalacak hastalıklara, hatta sonraki nesillere aktarılacak gen bozukluklarına neden olduğu biliniyor.

Peki dünyanın sonunu getirebilirler mi? Hayır, onu sadece nükleer bir dünya savaşı yapabilir. Ama işin ilginç yanı, bunun istenirse yapılabilecek olması. Dünyanın halkları toplanıp, bu işten asla bir hayır çıkamayacağını, nükleer silahları sonsuza dek ortadan kaldırmamız konusunda anlaşmaları gerektiğini kabul etse, bizler de savaş başlıkları yerine keşif modülleri takıp uzaya fırlatsak o roketleri...

KENDİN YARAT, KENDİN ÖL

FELAKETMETRE: 2/5

Peki ya Hollywood'un sevdiği konulardan birisi olan robot istilası? Skynet gerçekten üzerimize çullanır mı? İnsan zekâsında robotlar, gereksiz olduğumuza karar verip de bizi temizlemeye kalkar mı? Arnold Schwarzenegger'e benzerler mi?

Bu konuda çok ilginç bir biçimde, bilimle en haşır neşir isimler (**Stephen Hawking** gibi) çoğunlukla *"Evet,"* diyor, *"insandan daha gelişmiş bir zekâ üretmek kötü bir fikir".*

Şimdilik bu tartışmalarda herhangi bir delil üzerinden gitmek için biraz erken. Madalyonun olumlu yüzünde, bizden daha zeki olan ve her bilgiyi aynı anda işleyerek nihai yanıtlara varabilecek bir **Singularity** umudu var. Diğer tarafta ise bizi bizden iyi tanıyan, her zayıflığımızı aynı anda hesaba katarak tam en acıtacak yerden vurabilecek bir katil robot ordusu fikri... Tahminimce, teknoloji o raddeye ulaşmaya yaklaştıkça bunun tartışmaları daha çok dönecek, nihayetinde böyle bir olasılığa karşı bir takım önlemler alınacaktır (umarım) (lütfen).

Fakat şöyle düşünün: Siz üstün zekâlı, gücü ve aklı hemen her şeye yeten bir varlık olsanız, yabancı bir gezegene gelip orada yaşayan canlıların çevrelerine ve kendilerine büyük zararlar verdiğini görseniz, ne yapardınız?

BİLİNMEYENE DOĞRU TAM HIZ

Olasılıklar sınırsız aslında. Volkanik patlamalar, terör, Güneş'in patlaması, uzaylı istilası, zombiler, beklenmedik kültürel bir akım... Her şey olabilir. Hollywood kültürü bu felaket-kıyamet konseptini dramatize etmeyi sever, dolayısıyla hepimiz ister istemez arada bir düşünmüşüzdür, "modern toplum çökse nasıl olurdu, neler olurdu, ben ne yapardım" diye.

Bence düşünmeye devam etmeliyiz. Günlük hayatımız ne kadar sıradan olursa olsun her gün, her saat bir yerlerde büyük ipler çekiliyor, insan hayatları tehlikeye giriyor. "Sonumuz nasıl olabilir" diye düşünmek paranoya değil, bilinmezlerle ve güvensizlikle dolu bir dünyada gayet sağlıklı bir şekilde koşullarımızı tartmanın geçerli bir yolu.

Kapatırken, tarihe hâkim olmanızı tavsiye ediyorum. Hırs, kör tüketim ve otoriteye sarsılmaz güven her zaman felaketler getirmiştir. Dolayısıyla takipte olun, bilinçli olun, göz göre göre üstünüze gelen felaket senaryolarının gerçekleşmesine izin vermeyin.

ENERJİ VARLIKLARI



MADDİ SIKINTILARA KÖKTEN ÇÖZÜM

Baştan söyleyelim: "Enerji varlıkları" derken fizikötesinden, ruhani varlıklardan ya da işin sihir tarafına kaçanlardan bahsetmiyoruz. On bir boyutlu bir varlığın üçüncü boyuttaki izdüşümü gibi görece bilimsel düşünceler de ilgi alanımızın dışında kalıyor. Bu yazıda konu edindiklerimiz, bilimkurgu eserlerde canlıların evriminin en üst aşamalarından biri olarak tasvir edilen varlıklar.

Anlatılan odur ki doğal veya yapay bir süreç sonucunda yeterince gelişen bir canlı, gündelik anlamda "fiziksel" bedenini terk ederek varlığını sürdürür. Işıl ışıl, pırıl pırıl, hafif elektrikli bir görünüme kavuşan canlımız; kimi zaman algı sınırlarımızın ötesinde veyahut rahatsız edici bir görüntüye sahip olduğu için, bizimle iletişim kurabilmek adına insan benzeri bir surete bürünüp karşımıza çıkar.

Bu tarz varlıkların oyunlardaki en meşhur örneği *StarCraft* evrenindeki Archon'lar diyebiliriz. İki ya da daha fazla High Templar veya Dark Templar'ın kendini feda edip birleşmesiyle ortaya çıkan bu varlıklar, mavi (Dark Archon'lar için kırmızı) renkli bir enerji topu görünümündedir. Templar'ları andıran fiziksel sureti büyük oranda saf enerjiden oluşur ve yerçekimine karşı koyar. Bu suretin başlıca amacı, birleşim sonrası ortaya çıkan psionic girdabı kontrol altına alarak Archon'un bir yıldız gibi kendini yakıp tüketmesine engel olmaktır.

Darkstalkers serisindeki Pyron da meşhur enerji varlıklarındandır. Geçirdiği evrim sonucu kozmik bir varlık halini alan Pyron, milyonlarca yıl boyunca evrende yol almış ve hoşuna giden gök cisimlerini tüketmiştir. 65 milyon yıl önce gelip Atlantik Okyanusu'nun derinliklerine yerleştiği dünyamız ise en son durak noktasıdır. Şeklini ve boyutunu dilediği gibi değiştirebildiği bedeni saf enerjiden oluştuğu için normal saldırılardan etkilenmez; enerji saldırılarıysa onu daha da güçlendirir.

Faster Than Light'taki Zoltan ırkı, eskilere gittiğimizde *Commander Keen 5*'teki baş düşmanlarımız olan Shikadi ırkı, işin sihir tarafına kaçanları da listemize dâhil edecek olsak *League of Legends*'taki Xerath, *Warcraft* evrenindeki Naaru ve *Xenoblade*'deki Nebula ırkları da enerji varlıklarına örnek olarak gösterilebilir. Peki ya bu tarz varlıklar gerçekte mümkün mü? Bu soruyu yanıtlayabilmemiz için ilk önce "enerji" kavramına odaklanmamız gerekiyor.

"SAF ENERJİ" NEDİR?

Ders kitaplarında "bir sistemin iş yapma kapasitesi" şeklinde tanımlanan "enerji", fiziksel cisimlerin sahip olduğu temel özelliklerden biridir. Enerji bir cisimden diğerine aktarılabilir ve başka biçimlere dönüştürülebilir, ancak asla yoktan var edilemez veya yok edilemez. Enerjinin korunumu yasası gereği kapalı sistemlerdeki toplam enerji miktarı zaman içinde değişmez, daima sabittir.

Enerji varlıklarının mümkünatı ile ilgili temel sorunlar bu noktada karşımıza çıkıyor. Enerjinin tanımını göz önüne aldığımızda görüyoruz ki bir şeyin "saf enerjiden" oluşabileceğini iddia etmek gayet anlamsız. "Saf momentum varlıkları" diye bir şey mümkün mü? Bakkaldan "iki kilo enerji" alabilir misiniz?*(İçeceği var ya..ehi ehi -Sarp)* Dahası, "saf enerji" derken hangi enerji türünü kastediyoruz? Kütlesel enerji mi? Kinetik enerji mi? Potansiyel enerji mi?

"Saflık" söylemi birçok kişi tarafından "madde içermeyen" anlamında kullanılıyor. Bu anlayışı bir bakıma Einstein'ın meşhur $E=mc^2$ denklemine borçluyuz. Bu denklem fizik bilimiyle yakından ilgilenmeyen bazı kimseler tarafından madde ile enerjinin birbirine dönüştürülebildiği şeklinde yanlış yorumlanıyor. Öncelikle denklemdeki m değişkeninin madde değil kütle olduğunu hatırlamak gerek; zaten "madde" sözcüğünün fizikte net bir tanımı yok. $E=mc^2$ denklemi kütle ile enerjinin aslında aynı fiziksel niceliğe yönelik farklı iki ad ve ölçüm birimi olduğunu ifade ediyor. Bir fiziksel cismi enerjiye dönüştürmek mümkün ya da anlamlı değil. Ancak kütlesel enerjiyi başka bir enerji türüne dönüştürebiliyoruz ki örneğin nükleer santrallerde gerçekleştirilen işlem tam olarak bu.

ENERJİYE DOKUNMAK

Doğal seçilim herhangi bir ilerleme amacı gütmediği için evrim sürecinin bir canlı türünü böylesine ileri bir seviyeye taşıması pek olası gözükmüyor. İnsan etkisi gibi yapay bir gelişim söz konusu olsa

NEDEN MAKBUL?

Nereden bakarsanız bakın biyolojik bedenlerimiz kusurlu, narin, kısıtlı ömre sahip birer makine. Yaşlanmayı durdursanız, hücrelerinizi ve organlarınızı yenileseniz, bilincinizi başka bedenlere aktarabilseniz bile, insan vücudu ancak Dünya'dakine benzer şartlar altında varlığını sürdürebiliyor. Herhangi bir ortamda var olabilmek, istediğiniz surete bürünebilmek, hatta ışık hızında yolculuk yapabilmek istemez miydiniz? Sınırları aşmanın belki de tek yolu bu et yığınını terk etmekten geçiyor. Çözüm kendimizi bir sibernetik organizmaya dönüştürmek de olabilir, maddeden tümüyle arındırmak da.

FİKİR NEREDEN ÇIKTI?

Yaygın kanı, bilimkurgu eserlerdeki enerji varlıklarının çeşitli inanışlardaki melek, ruh ve hayalet gibi kavramların materyalist karşılığından ibaret olduğu yönünde. Bilincin bedenden ayrı var olabileceği düşüncesi ve ahiret inancı da aynı şekilde kendini gösteriyor. Her nasıl ki maddiyat "kötü", maneviyatsa "iyi" düşüncelerle ilişkilendiriliyorsa; enerji varlıkları da aynı sebepten ötürü evrimin "üst" bir aşaması olarak nitelendiriliyor. Kimi zamansa "enerji" terimi yalnızca aydınlanmış kişilerin erişebildiği, evrenin temelini oluşturan gizemli bir güç, yani aslında "sihir" yerine kullanılıyor.



bile evrendeki yasalar gereği başka tür engellerle karşılaşıyoruz.

Enerji varlıklarını maddeden tümüyle bağımsız varsayıyoruz ama bildiğimiz kadarıyla var olan her şey birtakım yapıtaşlarından oluşuyor. Bunlar arasından fotonlar ve gluonlar hariç tüm temel parçacıkların belirli bir kütlesi var. Enerji varlıklarının aydınlık tasvirini göz önünde bulundurarak fotonları ele alalım. Saf ışıktan ibaret bir canlı var olabilir mi? Gözle görünür olması ve suret değiştirebilmesi bakımından iddialı bir aday gibi görünse de yine bir noktayı gözden kaçırıyoruz: Enerji sadece fotonların sahip olduğu bir özellik, fotonların ta kendisi değil.

Canlı bir varlığın, bileşenleri arasında belirli bir düzen barındırması şart. Bu iç düzeni koruyamayan birinin, varlığını sürdürmesi mümkün değil. Kendimize ve yeryüzündeki diğer canlılara baktığımızda organik maddelerin bu işi iyi idare ettiğini görüyoruz. Peki ya maddeyle hiçbir bağı olmaksızın, enerjiyi ne bir arada tutabilir? Örneğin yıldızlar söz konusu olduğunda benzer bir görevi gök cisminin sahip olduğu devasa kütle çekimi üstleniyor. Saf enerjinin etrafa dağılmasına ne engel olabilir?

Etrafa dağılmak demişken, bu varlıklar birbirine karışmadan kendi aralarında nasıl etkileşim kuracak? Peki ya bizim gibi maddi varlıklarla? Varlığını sürdürebilmek için dışarıdan enerjiye ihtiyaç duyuyorsa, bunu nasıl sağlayacak? Sonsuza dek var olacak mı? Üreyip çoğalacak mı? Enerjinin korunumu yasası onları nasıl etkileyecek?

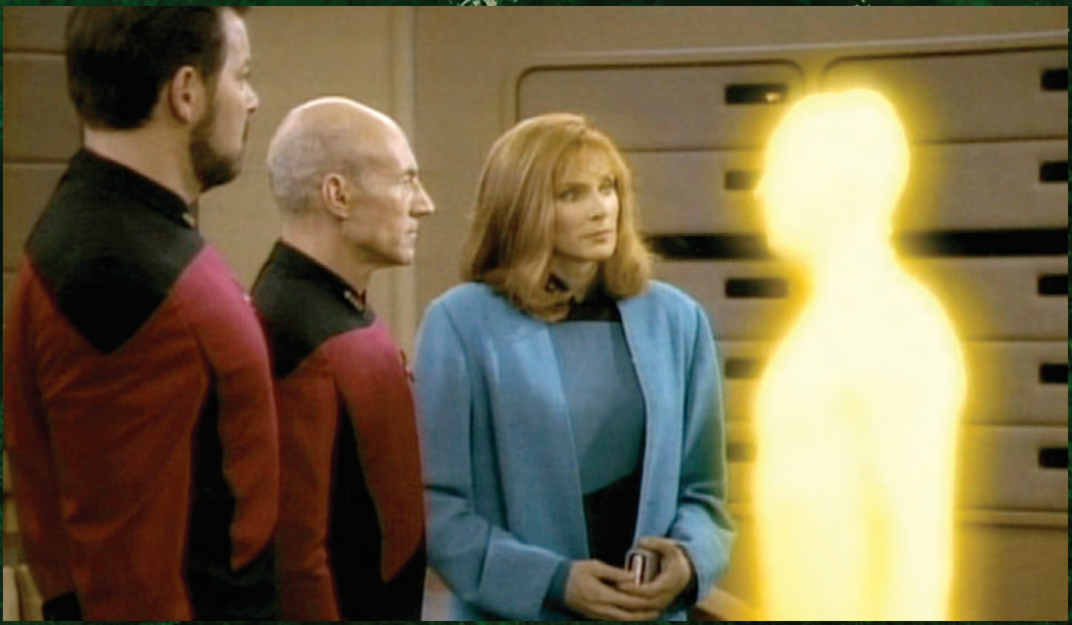
KARANLIK ENERJİ

Yani "saf enerji" yığınının kendi başına nasıl var olabileceği konusuna henüz bir açıklama getiremiyoruz. Çok büyük ihtimalle, yakın gelecekte yukarıda bahsi geçen sorulara bir yanıt bulamayacağız.

Ama içinde bulunduğumuz evrene dair her geçen gün yeni bilgiler ediniyoruz. Bugün yaşayan ortalama üstü bir insan, yüzlerce yıl öncesinin âlimlerinden çok daha geniş bir bakış açısına sahip. Düşünün ki bir gün uyanıyorsunuz ve o güne dek bildiğiniz şeylerin evrenin sadece %5'ini kapladığını, geri kalanının "karanlık madde" ve "karanlık enerji" olarak adlandırılan başka şeylerden oluştuğunu öğreniyorsunuz. Bu denli büyük keşiflerin sadece evrenin kendisine değil, içinde var olabilecek canlılara dair de ufkumuzu açması kaçınılmaz. **-Eren**



ENERJİ, KURGU DÜNYALARDA EVRİMİN EN ÜST BASAMAĞINDA DURUYOR AMA BİLİMİN BÖYLE BİR İDDİASI, EN AZINDAN ŞİMDİLİK, YOK



LG G3 VE SANAL GERÇEKLİK GÖZLÜĞÜ



Bilgisayar ve konsollara (en azından PS4'e) bağlanan VR gözlükleri şimdilik prototip aşamasında gezedursun, cep telefonlarını birer VR gözlüğüne çevirme seçeneği yan kulvardan yaklaşıyor. Aslında düşünürseniz, kendi başlarına sahip oldukları işlem gücü ve övündükleri ekran kalitesiyle bu işin altından ziyadesiyle kalkabilmeli akıllı telefonlarımız. Samsung'un Oculus'la birlikte geliştirdiği Samsung Gear VR'ın ardından **LG** de boş durmadı, kendi VR gözlüğünü beğenimize sundu.

LG'nin VR atağı, **G3** serisi cep telefonlarıyla sırt sırta ilerliyor. Zaten gözlüğün adı "*VR for G3*" (G3 için VR). Böyle fiyakalı konuştuğuma bakmayın, aslında Google'ın Cardboard projesinden çok da farklı değil. Detaylarını ilgili kutuda bulabileceğiniz Cardboard ile G3 VR gözlüğünün en büyük farkı, elimizdeki ürünün plastikten yapılması. Tabii aynı Cardboard gibi konfordan uzak. Herhangi bir sünger yok alette. O nedenle burnunuzun ya da alnınızın denk geldiği yerler net şekilde acıyor. Yanında kafanıza geçirip sabitlemeniz için bir bant da gelmiyor, ama yanlarda takabileceğiniz iki boşluk var. Tüm konfor düzenlemelerini kendiniz yapmalısınız yani. Bu, ürün için şimdilik net bir eksi tabii.

Sistem şöyle çalışıyor: Üç parça halinde gelen gözlüğün sırt parçasını açıyor, telefonu oraya yerleştiriyorsunuz. Zaten G3'ün kamera ve kulaklık çıkışlarına uygun delikleri size yol gösteriyor. Sonra onu gözlerin görüntüsünü birbirinden ayıran parçaya, son olarak da lenslerin olduğu kısma bağlıyorsunuz. Bu kadar basit. Alet bu kadar rahat toparlanıyor olsa da, topladıktan sonra ne yapacağınız asıl tartışmamız gereken kısım. Çünkü LG'nin VR açılımı herhangi bir program desteği olmadan geliyor.

Bu ne demek? Bu, piyasada herhangi bir Android telefon ve Cardboard-vari bir VR çözümünde ne kullanıyorsanız, onlara mahkûmsunuz demek. İlk etapta VR demoları var tabii, hatta gözlük buna dair üç tavsiyeyle geliyor. *Cardboard*, *RoboBliteration* ve *Tiltbrush Gallery* bu örnek programlar. Özellikle *Cardboard*, telefonda VR'ın geleceğine dair güzel örneklemeler yapıyor. Çünkü kendi jiroskopu olan telefonların kafa takibinde çok güzel işler başarabileceğini gösteriyor. Sol üstteki mıknatıslı tuş ise plastik gövdenin verdiği güvenle rahatça kullanılıyor.

Bu üç uygulamadan sonra giriyorsunuz Google Play'e tabii. VR demoları bolca var, **Fibrum**'un yaptığı lunapark temalı uygulamalar bayağı başarılı. Diğer taraftan YouTube videolarını izleyebildiğiniz, Tokyo dâhil, çeşitli sanal ortamlarda gezebildiğiniz uygulamalar, hatta *Evolution of Verse* adında izleyebileceğiniz bir kısa film bile var. Bir de Bluetooth kontrol aleti bağlayarak oynayabildiğiniz birkaç oyun var ama adım adım cihazın teknolojik sınırlarına dayandığımız o noktaya geliyoruz işte.

Uygulamaların yanında donanım da biraz sınırlayıcı kalıyor. Qualcomm'un dört çekirdekli 2,5GHz işlemcisi iyi güzel hoş ama nihayetinde elimizdeki alet tam teşekküllü bir telefon. İş grafik işlemcisine geldiğinde biraz sınıfta kalıyor. 2013'ün ortalarında tanıtılan Adreno 330'u kullanan G3, en fazla 578MHz'de çalışabildiğinden, büyük bir görsel kalite beklememelisiniz çalıştırdığı uygulamalardan. Ama G3'ün parladığı yer, ekranı. 2560x1440 çözünürlükteki ekran 538ppi. Göz başına 1280x1440 ile Oculus DK2 ya da Morpheus'u gölgede bırakan bir kaliteye sahip. Zaten G3'ü mantıklı (ama pahalı) bir VR ekranı kılan da bu ekranı.

Peki ya bilgisayar bağlantısı? Yani G3'ü Android altyapısıyla bilgisayara bağlayıp oradaki oyunları aktarabilir misiniz? Bu konuda ne yazık ki emekliyoruz daha. Kablolu bağlantı, gözlüğün girişleri dolayısıyla mümkün değil. Ağdan bağladığınız cihazı da üçüncü parti programlarla kullanıyorsunuz. *Trinus VR* bilgisayarınızdaki görüntüyü VR için uygun hale getirip aktarıyor ama hem kalite çok düşük, hem de gecikme çok fazla. Diğer taraftan *Kinoni Remote Desktop* ile ekranınızı göreceli olarak daha az gecikmeyle telefonunuza aktarabilirsiniz, ama burada da üçüncü parti bir yazılımla oyunlarınızı VR'a uygun hale getirmelisiniz. *Elite: Dangerous* gibi kendi VR desteği sunan oyunlarda şansınız biraz daha yaver gitse de Kinoni, görüntünün çevresine yerleşmesi gereken siyah bordürleri sağlamıyor tabii. O nedenle hâlâ verimli değil.

Bu VR gözlüğü, G3 ile birlikte ücretsiz sunuluyor. LG'nin iletişim sorumlularını çok sıkıştırdım ama tam olarak hangi satış noktalarında bu ürünün verildiğini öğrenemedim. Ücretsiz olduğu düşünülünce (800 - 900 TL civarında telefon fiyatını unutmayın), üstüne yapılacak konfor amaçlı modifikasyonlar çok da göze batmıyor. Tam teşekküllü VR gözlükleri piyasaya çıktığında etkisini yitirecek olsa da, telefon alırken tercihinizde G3 ve yanındaki VR gözlüğünün ağırlığı olabilir. **-Sarp**

CARDBOARD DA NEDİR?

Google'ın projesidir. Herhangi bir kartonu kesip biçerek, lens yerine plastik parçalar kullanarak VR gözlüğünün en ham halini yapmanızı sağlar. Hazır paketleri de vardır (özellikle lensler için), birçok satış yöntemiyle alabilirsiniz. 30-40TL civarında fiyatı vardır, akıllı telefonunuzu arkasına yerleştirip VR denemeleri yapabilirsiniz. Android kadar iOS'in de VR uygulamaları var bu arada, o nedenle Cardboard ya da plastikten yapılma muadillerinde Android şartı çok yok. Sadece telefonunuzun kulaklık girişinin olduğu yerde boşluk olmasına dikkat edin. Sonra sesi rahat alamadığınız için hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz.





ELEKTRİK KESİNTİSİ

BİR MUM DA SEN YAK

1881'de ilk defa yanan sokak lambalarından bu yana modern yaşamın bir parçası haline gelen elektrik, özellikle büyük şehirlerde yaşayan insanlar için vazgeçilmez bir unsur. Varlığına öylesine alıştık ki değerini ancak kesildiğinde anlıyoruz. Bu durum ara sıra hepimizin başına geliyor; sadece gündelik yaşamımızı değil, işlerimizi de aksatıyor (bkz. dergi baskıya gitmeden önceki akşam ofiste elektriğin kesilmesi).

31 Mart 2015 günü sabah 10:36'dan itibaren Türkiye genelinde yaşanan uzun süreli kesinti deyim yerindeyse ufkumuzu açtı. Kimileri bir siber saldırıdan kaynaklandığını iddia etti, kimileriyse nükleer santralin gerekliliğini ispatlamak amaçlı oynanan bir oyun olduğunu öne sürdü. Resmi kanalların ve uzmanların yaptığı açıklamalarsa teknik bir arızaya işaret ediyordu. Biz de buradan yola çıkıp elektrik kesintisi kavramına ve ülkemizdeki genel duruma bir göz atmak istedik.

ELEKTRİK NEDEN KESİLİR?

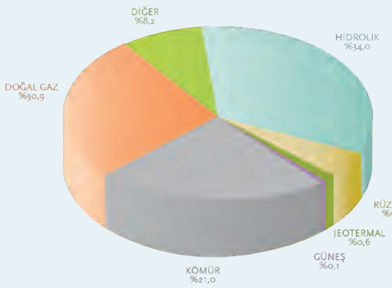
Elektrik kesintilerinin hatırı sayılır bir kısmı planlı olarak gerçekleştiriliyor. Yaşadığınız bölgeye elektrik sağlayan kurumun internet sitesine bakarsanız, hemen her gün belirli bölgelerde bazı çalışmalar yapıldığını görebilirsiniz. Kısa süreli bu bakım ve onarım çalışmaları, elektrik dağıtım ve iletim tesislerinin daha verimli çalışmasını sağlamak ve daha uzun süreli kesintileri önlemek amacıyla gerçekleştiriliyor. Geriye kalan kesintilerin hemen hepsi altyapı sorunları, elektrik sistemlerindeki aşırı yüklenme, şebekelerdeki elektrik miktarının talebi karşılayamaması gibi nedenlerden veya sıcaklığın mevsim normallerinin üzerinde seyretmesi gibi dış etkenlerden kaynaklanıyor.

Elektrik dağıtımının bir siber saldırı sonucu kesilmesi teknik olarak mümkün, ancak epey sıra dışı bir senaryo. "Enterkonnekte" olarak bilinen ve Türkiye'de de kullanılan sistem bu işlemi zorlaştırıyor. Elektrik dağıtımı bir noktada kesilince sistem diğer noktalardan yönlendirme yaparak bu açığı kapayabiliyor. Söylenen o ki 31 Mart'ta yaşadığımız durum, büyük bir santralin devre dışı kalmasıyla başlamış. Normalde sistemin modüler yapısı sayesinde eksiği başka yönden gidermek mümkün olsa da, diğer hatların da bir arıza olduğunu sanıp kademeli olarak kendini kapaması, ülke genelinde domino etkisiyle yayılan bir kesintiye neden olmuş. Yük dağıtımının sağlıklı bir biçimde gerçekleştirilebilmesi için, elektrik yine aynı şekilde kademeli olarak geri verilebilmiş.

Böylesine büyük çaplı bir elektrik kesintisi her ne kadar utanç verici bir durum olsa da yalnızca Türkiye'de yaşandığını sanmayın. Temmuz 2012'de Hindistan'da, Kasım 2014'te Bangladeş'te ve Ocak 2015'te Pakistan'da yaşanan kesintiler, etkilenen insan sayısı bakımından dünya tarihindeki en büyük kesintilerdi. Ülke çapında olmasa da, yakın tarihte çeşitli Amerika ve Avrupa ülkelerinde milyonlarca kişiyi etkileyen başka kesintiler de yaşandı. Bu bizi etkilemediği zaman haberimiz olmuyor tabii. **-Eren**

TÜRKİYE ENERJİ PİYASASI

2014 yılı sonu itibarıyla ülkemizin kurulu gücü 69.516,4MW'a ulaşmış durumda. Bu değerin %40,3'ünü yenilenebilir enerji, %59,7'sini diğer kaynaklar oluşturuyor. Şimdilik enerji yetersizliği gibi bir durum söz konusu değil, ancak ülkemizin elektrik enerjisi talebi yıllık ortalama %6-7 artış gösteriyor. Nükleer santral kurulumu ve benzeri çalışmalar, geleceğe yönelik uzun vadeli birer çözüm olarak düşünülüyor.



Türkiye'deki enerji piyasası yakın tarihte özelleştirmelerin etkisi altında girdi. Bir zamanlar ülkemizde elektriğin üretim, iletim ve dağıtımından sorumlu olan Türkiye Elektrik Kurumu, 1994 yılında TEAŞ ve TEDAŞ olmak üzere iki ayrı kurumda yeniden yapılandırıldı. Daha sonra yapılan düzenlemelerle TEDAŞ, 21 bölgesel elektrik dağıtım şirketine bölünerek özelleştirildi. Şu an bu şirketler arasından en büyük pazar payına, kısaca CLK Enerji olarak bilinen Cengiz-Limak-Kolin konsorsiyumu ve EnerjiSA olarak bilinen Sabancı Holding - E.ON ortaklığı sahip.



Ne andı be!



The Lord of The Rings: The Third Age

En iyi LotR oyunların biriydi The Third Age ama yahu o sonu neydi öyle? Bildiğin çıkıp Sauron'un gözünü kesiyorduk! Meğer Kardeşlik falan hep yalan, bütün işi bizim oyundaki ekip yapmış!

-Ömer

Haberler

■ İlk Silent Hill'i unutamayanlar beri gelsin! Half Life 2 için hazırlanan **Silent Hill Alchemilla** modu sizi ilk Silent Hill'e, yenilenmiş grafiklerle götürecek. Göz atmak isterseniz: ***tinyurl.com/ogzhl2alc***

■ *Sorcery* geri döndü! 80 Days'i de geliştiren **inkle Ltd'**nin geliştirdiği yeniden yapım tomarla yeni içerik ve yenilenmiş grafikler içeriyor. Android ve iOS için 12 tl ödeyerek satın alabilirsiniz.

■ Commodore 64'e halen oyun geliştiriliyor olması ilginç değil mi? **Jupistrike** adında yepyeni bir side-scrolling shooter yayınlandı geçtiğimiz ay... Roberto Ricioppo imzası taşıyan oyun sizi ***bayağı*** eskilere götürecek: ***tinyurl.com/ogzjupi***

■ Oyun geliştirmeye meraklıysanız ve 'old school' bir kafanız da varsa **Construct 2 Coin-op Jam ilginizi çekecektir. "6 günde oyun yapın!"** mottosuyla piyasaya çıkan bir oyun yapma aracı **Construct 2 Coin-op Jam**... Kolay ve keyifli mekanikleriyle dikkat çekiyor.

■ Gameboy Advance için hazırlanmış fakat iptal edilmiş olan **Dune: Ornithopter Assault yayınlandı (veya sızdırıldı diyelim.)** Merak ediyorsanız Google amcaya bir sorun, link veremiyoruz ne yazık ki :)

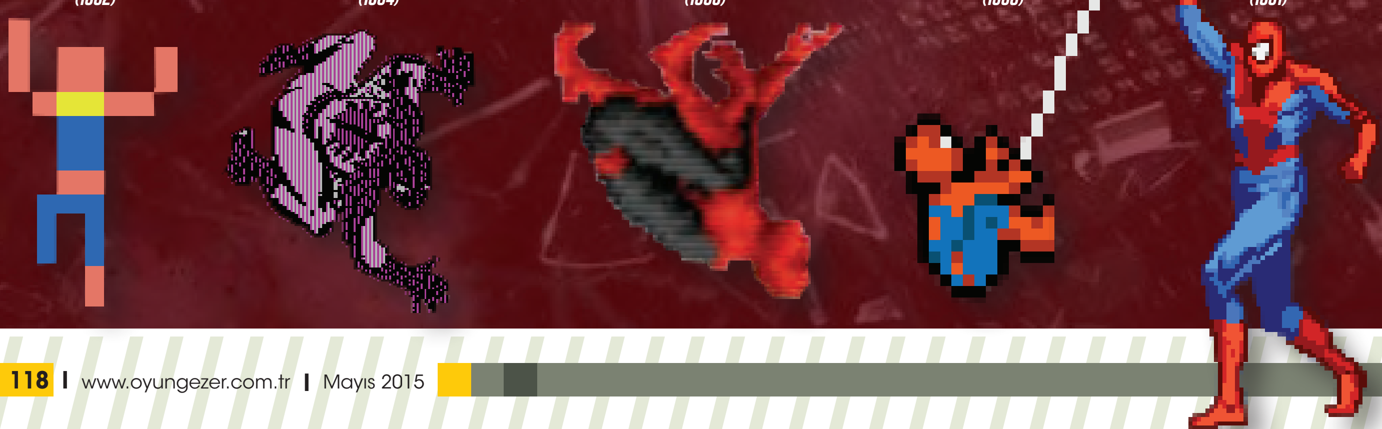
■ Steam Greenlight'ta çok ilginç bir oyun sahne almış vaziyette... "Köpeklerin Günü'nün Postal ile buluşması" olarak nitelenen **Garbage Day** eski nesil havayı yeni nesil grafiklerle çok güzel harmanlamış duruyor. Steam sayfasına göz atmanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

■ Bir başka gün yüzüne çıkmamış oyun haberi de Sega Saturn'den... **Sonic Xtreme** de bir şekilde ayyuka çıkmış oyunlardan oldu. Oyunun prototip halini YouTube'dan aratarak inceleyebilir, keza indirebilirsiniz.

■ 2006 yılında piyasaya çıkmış olan **Gears of War'ın** Xbox One için yeniden yapıldığı söylentileri önce yalanlandı, sonra doğrulandı. 60 FPS'de online deneyimi sunacakmış oyun... (Bu arada Gears of War bu sayfalara girdi ya, biz yaşlanıyoruz azizim!)

Karakter Evrimi / Spider-Man

Spider-Man **(1982)** | *Questprobe* **(1984)** | *Revenge of the Shinobi* **(1989)** | *The Amazing Spider-Man* **(1990)** | *Spider-Man The Video Game* **(1991)**



FINAL FANTASY VII'YE YENiDEN YAPIM GELiYOR!



Kesin bilgidir, yayalım!

Kabul ediyorum, zamanında Aeris'in ölümünün engellenebileceğine dair zokayı ben de yutmuş, o olmayan karakterlerin olmayan yan görevlerini bulabilmek için saatlerimi heba etmiştim. Güzel numaraydı gerçekten, tebrikler. Ama **"Final Fantasy 7 PS3 Teknoloji Demosu"** mu? Kusura bakma Square ama bu sefer yemezler…

E3 2005'e bu sene Square'ın sürpriz videosu damgasını vurdu. Çoğu hayranı tarafından serinin en iyisi olarak kabul edilen (ki bence değil) *Final Fantasy VII*'nin efsane açılış videosunun yepyeni grafiklerle elden geçirilmiş hali: Final Fantasy 7 PS3 Teknoloji Demosu. Sony'nin çiçeği burnunda konsolu PS3'ün neler yapabileceğini, daha da önemlisi bu grafiklerle oyunun ne hale geleceğini gören oyuncular çenelerini fuar zemininden toplamak zorunda kaldı. Zira "demo" gerçekten de müthiş gözüküyor. Lakin Square'ın "Altı-üstü basit bir video canım, hehe" diye geçiştirdiği, daha doğrusu geçiştirdiğini zannettiği video bütün oyun camiasına şu soruyu sordurttu: "Artık iyice yaşlanan *Final Fantasy VII*'nin yeniden yapımı sonunda geliyor mu"?

PEKİ CLOUD DA BİZİ GÖRECEK Mİ?

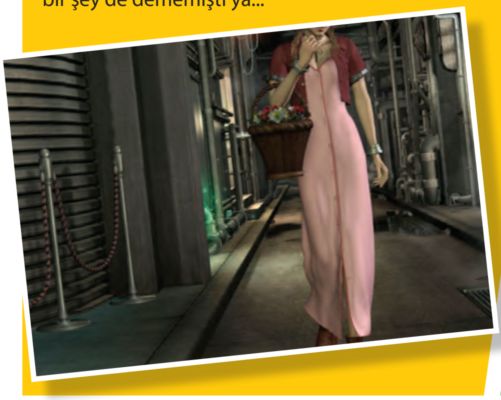
Tabii ki de yemedik, istedikleri kadar da inkâr etsinler, bu sefer bal gibi de geliyor yeniden yapım. Çünkü zamanında Playstation 1'i *FF7* ile, PS2'yi de *FFX* ile şaha kaldıran gene Square değil miydi? Sormazlar mı adama "Madem olay sadece teknoloji demosu, o zaman neden *FF7*, neden bu kadar zahmet?" diye. Sorarlar. Hatta biz Ömer'le videoyu izlediğimizden beri sorma kısmını da geçtik, yeniden yapımın nasıl olabileceğini tartışıyoruz. İddiaya girerim Ömer'i hiç bu kadar keyfi yerinde görmemişsinizdir (*FF7* yeniden yapımı geliyor olm nasıl neşeli olmayayım Sephiroth falan heheheyyy - Ö).

O zaman bu inkâr, bu gizleme çabası niye? Oyun medyası bu durumu Square'ın tavuk esirgemeden önce kazın gelip gelmeyeceğini anlama politikasına yoruyor ki yıllardır büyüyen hayran beklentilerini düşünürsek kazın ayağı öyle değil işte (kaza da taktım ha). Ne de olsa Square en cimri firmalardan biri ve milyonlarca dolarlık bir yatırım yapmadan önce büyük ihtimalle oyunun popülaritesinin hâlâ ne kadar ayakta olduğunu öğrenmek istemiş olabilir. Lakin 'Final Fantasy 7 PS3 Teknoloji Demo'sunun bile oyuncuları, medyayı ve en önemlisi de Ömer'i ne kadar ayağa kaldırdığını düşünürsek çok büyük ihtimalle hayaller bu sefer yalan olmayacak. E **Sony** desen bu oyuna dünden razı. Hepimizi aptal yerine koyacak değil ya bu adamlar canım? **- Emre**

[Orijinal Tarih: Mayıs 2005]

Sen Gelmez Oldun

Bir süre sonra olay oyun medyasının şimdiye kadar düştüğü en büyük yanılgılardan biri haline geldi. Oyuncular ve medya ağız birliği edip 'Final Fantasy 7 PS3 Teknoloji Demosu'nu remake için tanıtıma yorsa da Square kimsenin gözünün yaşına bakmadı. Gerçi adamlar resmi bir şey de dememişti ya...





Tekerrür Sanatı

Benzer bir durum yakın zamanda PS4 için de yaşandı hatırlarsanız. Square-Enix konsol için Final Fantasy VII'yi duyurunca oyuncular gene sevinç içinde birbirine sarıldı fakat onun da kısa sürede dandik PC versiyonunun uyarlaması olduğu ortaya çıktı. Adamlar eğleniyor bizimle resmen.







STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

FİLMLER İYİ HOŞ AMA ASIL STAR WARS BU!

Bir yazının sonuna bakın bakalım, kimin adını görüyorsunuz? Evet, Sarp'ın elinden çıkmayan bir Star Wars yazısıyla karşı karşıyasınız! N'aber Sarp?! Yalnız benden habersiz *Persona*, *Final Fantasy* falan yazmaya kalkarsan Force Lightning yaparım! (Güç'te bir dalgalanma sezdim, sanki bolca Sarp parantezi göreceğiz...) *(Sen çağırırsın da gelmem mi -Sarp)*

Çok enteresan bir zamanda oynamıştım *KOTOR*'u. Burnumdan ameliyat olmuştum ve bir süre yatmam gerekiyordu ama oyun da öyle ölümcül sardı ki anlatamam. Oturup oyun oynuyorum, burnum ağrımaya başlıyor, yatıyorum, birkaç dakikalık uykularımda (fiziksel acının psikolojime etkilerinin de yardımıyla) sürekli savrulan ışın kılıçları, tuhaf dillerde konuşan uzaylı yaratıklar falan görüyorum, uyanıp oturuyorum, burnumdan şıpır şıpır kan damlaya damlaya yeniden oynamaya başlıyorum falan... Hey gidi...

KOTOR'dan bahsederken "filmlerden daha iyi" demeyi sevmişimdir yıllardır ama bir taraftan da hem uzun zaman oldu hem de dediğim gibi, oyunu tuhaf bir kafa yapısında oynadım, doğal olarak ne olup bittiğini bayağı bir unuttum zaman içinde. Geçenlerde **Humble Bundle** sağolsun yine elime geçti *KOTOR* ve "bir bakayım gerçekten o kadar iyi miymiş?" diye bir deneme gafletinde bulundum, o kadar oyunun arasında yine onlarca saat gömdüm oyuna. Pişman mıyım? Kesinlikle hayır. Peki "filmlerden daha iyi" önermem doğru çıktı mı? Çok büyük ölçüde.

BioWare'le **LucasArts** 1999'da bir **Star Wars** oyunu hakkında konuşmaya başlamışlar. LucasArts dediğim de tabii o zamanlar aklı başında olan bir firma. BioWare'i tamamen özgür bırakmış. "Gelin isterseniz bir **Episode II** oyunu yapın, ya da olmadı filmlerin **4 bin yıl** öncesinde geçen bir şey yapın". **EA**'e katıldığına bakmayın, BioWare özgür olmayı seven bir firma. Kısıtlanınca *Dragon Age II* falan çıkıyor ortaya. Ama rahat kafayla odaklandıkları zaman çıkan şeylerin en iyi örneklerinden biri de *KOTOR* zaten. Hatta o kadar rahat davranmışlar ki Star Wars'un kendi masaüstü FRP kuralları olmasına rağmen *(WEG'in D6'sı -Sarp)* "yapısı *Baldur's Gate* gibi olsun" istemişler ve **D&D 3rd Edition** kurallarını kullanmışlar.

> Çok ama çok daha uzun zaman önce, bir hayli tanıdık bir galakside

Cumhuriyet ve efsanevi Sith **Darth Revan**'ın toparladığı ve şu an onun öğrencisi **Darth Malak**'ın yönettiği Sith İmparatorluk ordusu savaş halinde. Bir Cumhuriyet gemisinde sıradan bir askeriz. Gemi savaşın gidişatını değiştirebilme potansiyeline sahip genç Jedi **Bastila**'yı ele geçirme amacındaki Sith'lerin saldırısına uğruyor. Kaçtık, kurtulduk, ettik derken kendimizi Jedi konseyinin önünde buluyoruz. Güç konusundaki yeteneğimizi fark eden konseyden aldığımız hızlandırılmış eğitimi tamamlayarak saflarına dâhil oluyoruz ve eskiden Jedi olan Revan'la Malak'ın ayaklanmasının sebeplerini öğrenmek için galaksinin dört bir tarafına dağılmış yıldız haritalarını bulmak için gemimiz **Ebon Hawk**'a atlayarak Bastila'yla beraber yola çıkıyoruz.

Gerisi muazzam bir yolculuk hikâyesi... Çeşit çeşit gezegende görev peşinde koşma, yoldaş toplama, yoldaşlarımızla oturup uzun uzun muhabbet etme ve tabii klasik, gerçek zamanlı, durdurulabilir, arkada sürekli zarların döndüğü savaş sistemi içinde ışın kılıçlarını çekip düşmanlara dalma. Ve bu sırada da Darth Revan ve Darth Malak'ın sırlarını keşfetme. Ne olaylar, ne kırılma anları oluyor...

Açık etmeyeyim tabii... Oynamadıysanız oynayın diyeceğim çünkü. Hiç de öyle eskiymiş bilmemneymiş denmez. Yapılmış en iyi RYO'lardan, hatta en iyi oyunlardan biri bu karşınızdaki. Zamansız oyunlar listesinin her zaman tepelerindedir. **-Ömer**

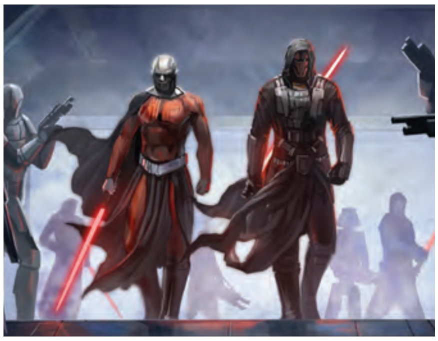
NEREDE OYNANIR?

Bir kere *KOTOR*'u **PC**'nizde gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz. Grafikleri kesinlikle rahatsız edici seviyede eski değil ki grafik ayarlarını köklediğinizde gayet de şık oluyor. Ama çok güzel bir olay daha mevcut; oyun **iOS** ve **Android**'te de var! Yani koskoca *Star Wars: Knights of the Old Republic*'i cep telefonunuzda oynayabiliyorsunuz! Hani ben bilgisayarda oynadım ama durdurulabilir savaş sistemi nedeniyle telefondaki dokunmatik kontrollerin sıkıntı yaratmayacağını öngörmek zor değil. Cep telefonunda oynanabilecek daha iyi bir oyun ben bilmiyorum!



SONRASI?

Bildiğiniz gibi bu ayki *Pillars of Eternity* yazısında öve öve bitiremediğimiz **Obsidian**'ın elinden çıkan bir *KOTOR 2* var. O da şahane bir oyundur. Zaten gaza geldim *KOTOR*'dan sonra, önümüzdeki aylarda onu da oynayıp buralara yazarım kesin. Bir de yine **BioWare**'in yaptığı DVO türündeki *The Old Republic* var malumunuz. *The Old Republic*, *KOTOR*'ların 300 yıl sonrasında geçiyor ve buralardaki hikâyelerle bağı biraz gevşek ama Darth Revan da bir şekilde işin içinde. Çok merak ediyorum, *KOTOR 2*'den sonra direkt girişeceğim. Bunlar dışında da Eski Cumhuriyet dönemini anlatan çeşitli kitap ve çizgi romanlar mevcut. Delirdim! Onlara da girişeceğim! *(Ama çizgi roman ve kitaplar artık SW'nin resmi zaman çizelgesine dâhil değil, hatırlatalım. -Sarp)*





PEKİ YA KOTOR 3?

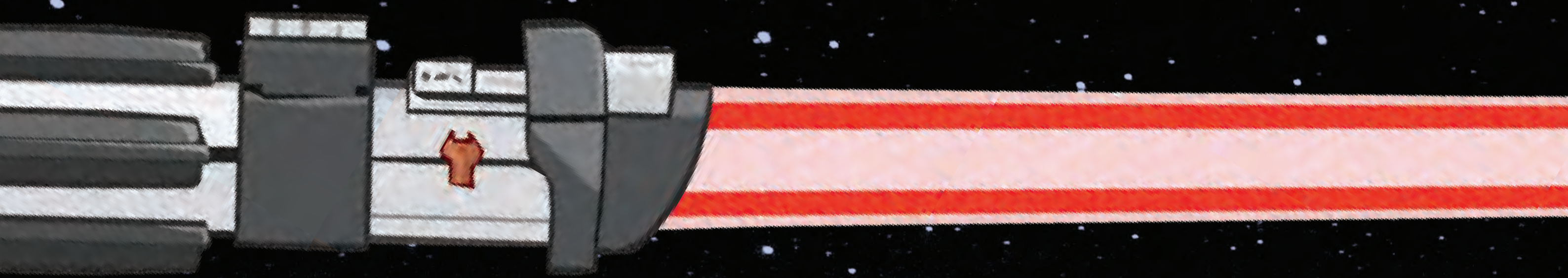
Tarihin en çok istenen devam oyunlarından olsa da şu an için maalesef yok öyle bir şey. Eski Cumhuriyet'in isim hakları BioWare'da ve dolayısıyla EA'de (aslında **Disne**y'de nihayetinde de neyse şimdi). BioWare şu sıralarda *Dragon Age* ve *Mass Effect* evrenlerinin yanı sıra yeni bir fikr-i mülkle ilgileniyor. Bir taraftan da ellerinden *The Old Republic* var elbette. *KOTOR 3*'ü BioWare'den beklemek doğru olmaz. Zaten genişletilmiş evrenin rafa kalktığı ve Eski Cumhuriyet döneminin de geçerliliğinin sallantıda olduğu malumunuz. EA gibi büyük bir firma bir Star Wars yapacaksa yeni evreni genişletmek için yapar. *(KOTOR ve TOR arasında cevaplanmamış çok soru var yalnız. 300 yıl dile kolay.-Sarp)*

Gözleri ikinci oyunu yapan Obsidian'a çevirdiğimizde ise fakir ama gururlu bir stüdyo görüyoruz. EA'den böyle bir talep gelmediği sürece (ki pek olası gözükmüyor) onların da yapabilecekleri pek bir şey yok. Ama bir *KOTOR 3* yapmak istediklerini arada bir dile getiriyorlar. Hatta "bir gün *KOTOR 3* yaparsak neler yaparız" diye birkaç ayda bir toplaşıp konuşuyorlarmış. Obsidian'ın bu kadar yıldır kafasında geliştirdiği bu proje bir şekilde gerçek olursa var ya... Gözlerim yaşardı hafiften bunları yazarken...

AH O KARAKTERLER

BioWare'in özellikle hikâye örgüsü ve karakter tasarlama konusundaki yeteneğinin ne kadar hayranı olduğumu söylesem az. Yani mesela *Mass Effect* serisinin hastasıyım ama savaş sisteminin öyle aman aman olduğunu söylemek o kadar doğru olmaz. Ama yazmış adamlar. Beğenmediğimiz *Dragon Age II*'de bile adamlar unutulmaz karakterler yazmış. *Inquisition*'a hiç girmiyorum bile. İşte bu yetenek eski zamanlarda yoktu da sonradan çıktı zannetmiyordunuz değil mi? *KOTOR* BioWare'in bütün yazım yeteneğini ortaya döktüğü müthiş bir hikâyeye ve aklınıza kazınacak karakterlere sahip.





NEDEN EFSANE OLDU?

"O" KIRILMA ANI

Öyle çok öngörülemez falan değildi aslında ama öylesine epikti ki oyunun çıkışının üzerinden geçen 12 yıla rağmen halen spoiler olur diye hakkında konuşmaktan çekiniyorum. Tarihin en aşmış oyun anlarından biridir.



DAHA DA UZUN ZAMAN ÖNCE

Aşina olduğumuz bir evren, aşina olduğumuz ırklar ama hiç tanıdık olmayan bir zaman. Filmlerin 4.000 yıl öncesindeki bir hikâyeye dâhil olmak Star Wars seven biri için tarifsiz bir tattır.



JEDI OLMAK

Star Wars evrenindesiniz ve elinizde ışın kılıcınızla, içinizde Güç'le bir Jedi'sınız. Bu hissin eşi benzeri yok.



PAZAAK

KOTOR'un meşhur mini oyunu. Bildiğimiz Blackjack'in ya da 21'in uzay hali. Az saatim ve az param gitmedi buna.

ÇİFT IŞIN KILIÇLARI

O sıralarda gündemde olan Ep. 1 ve 2 filmlerinde gördük ki ışın kılıcı dediğimiz şey o kadar da standart değil. Darth Maul stili çift taraflı kılıç ya da Anakin stili çift kılıç kullanmanın *(Form VI: Niman -Sarp)* çekiciliğine hepimiz kapıldık.



DÖNER KEBAP

Düşmanı Whirlwind gücüyle havada döndürüp ışın kılıçlarıyla cızırdatmak başka bir keyif.

SWOOP YARIŞLARI

Bir diğer şahane mini oyun. Bir Star Wars Racer değil belki ama makinemize atlayıp en hızlı zamanı yapmaya çalışırken sinir krizi geçirmek de başka bir şey.



JOLEE BINDO

Ekibimizdeki herkesi ayrı ayrı severim ama bilge Jolee dedenin yeri başka. Geçen ayki Oradaydım kısmına davet ediyorum sizi.



HK-47

Bir diğer mükemmel karakter de insanlara "et torbası" diye seslenmeye bayılan, pek de iyi niyetli olmayan savaş droidimiz HK-47. Başka hiçbir yerde böyle arıza bir robot yok! *(HK-51 var, bir de HK-47'nin ömrü tahminlerden çok daha uzun. Ep. III'te bile var. -Sarp)*

AYDINLIK YA DA KARANLIK

Bu bir BioWare oyunu ve BioWare oyunlarında seçimlerimiz önemlidir. KOTOR'da da yaptığımız seçimlere göre oyunu aydınlık ya da karanlık tarafta oynayabilir, farklı sonlara ulaşabilirdik. Orijinal lore'da aydınlık tarafta oynadığımız varsayılıyor yalnız.



TARİS'İN YIKILIŞI

Giriş sekansının ardından Taris ismindeki gezegende gözümüzü açıyoruz ve burada saatler boyunca sayısız görev yapıyoruz. Sonra peşimizdeki Sith ordusu bizi ortadan kaldırmak için bütün gezegeni yok ediyor. Fena acıklıydı.



EBON HAWK

Onların Millenium Falcon'u varsa bizim de güzeller güzeli Ebon Hawk'ımız var!

O DA ÖLEBİLİR

Ekibimizdeki tüm karakterler ölebiliyor. Bende kimse ölmedi, Sarp'ın yalancısıyım *(TÜM MÜ?? Höh! Sadece birkaçı. Nerenle dinledin beni Ömer? -Sarp).*



STAR WARS'U STAR WARS YAPAN HER ŞEY

Işın kılıcının açılma sesi, ışın kılıcının savrulma sesi, John Williams'ın efsane müzikleri, başlangıçta akan yazılar... Güç bu oyunla...



ZAMANIN ÖTESİNDE

Oyun dünyasının zaman çizgisi düzdür, değil mi? Yani bir konsol nesli çıkar, o konsollara oyunlar yapılır, sonra yeni konsollar çıkar, onlara oyun yapılır ve bu böyle devam eder gider, doğru mudur?

ÖMER AKDAĞ

Her zaman değil! Bu ay size oyun dünyasının en bodrum katında kalmış, en az sesi çıkan taraflarından birinden söz edeceğim. Eski konsollara çıkan yeni oyunlardan! Kastım PS3'e 360'a çıkan yeni oyunlar falan değil tabii ki. Öyle adamlar var ki gidip bildiğiniz 80'lerin 90'ların konsollarına evlerinde kartuşlu martuşlu oyunlar yapıyorlar! (Homebrew deniyor böyle oyunlara.)

Bunu para için de yapmıyorlar elbette. Nihayetinde en popülerleri bile birkaç binden fazla satmıyor. Sırf sevdikleri için, hayatlarının bir döneminde önemli bir yere sahip konsollara bir şey yapabilmek için yapıyorlar.

Belki çok azımızın evinde kurulabilir durumda bir Genesis ya da NES var ama bu, sözünü ettiğim saygıdeğer yapımcıların oyunlarına bir saygı duruşunda bulunmayacağımız anlamına gelmiyor.


BEGGAR PRINCE

Beggar Prince [Genesis]

Beggar Prince aslında 1996'da çıkmış Çin yapımı bir RYO ve daha önce Batı'ya gelmemişti. Super Fighter Team oyunu İngilizceye çevirerek 2006 yılında yayınladı ve satışa sunduğu romlar kısa sürede tükendi.

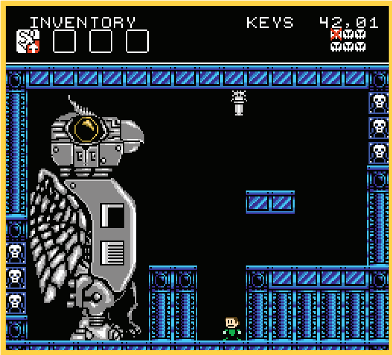
Beggar Prince bir RYO. Karakterimiz şımarık bir prens. Bir gün şatodan kaçıp kasabayı dolaşırken ona tıpa tıp benzeyen bir dilenci buluyor ve yer değiştiriyorlar. Ama tekrar şatoya dönmeye çalışınca onun gerçek prens olduğuna inanmıyorlar ve kendimizi ispatlamamız gerekiyor. Tabii krallığın saldırıya uğraması ve onu kurtarabilecek tek kişinin biz olmamız için uzun süre geçmesi gerekmiyor. Efsane olmasa da iyi bir oyun olduğunu söylerler. Şu an kartuşu eBay'de bayağı pahalıya gidiyor.

Legend of Wukong [Genesis]

Bu oyunun olayı aslında *Beggar Prince*'e çok benziyor. *Legend of Wukong* yine Çin yapımı bir RYO ve yine Super Fighter Team tarafından İngilizceye çevrilerek 2008 yılında Genesis'e ROM olarak çıkartıldı. Bu kez bir zaman yolculuğu sonunda kendisini feodal Çin'de bulan bir genciz ve bir taraftan değişen olayları rayına oturtmaya çalışıyoruz, bir taraftan da kendi zamanımıza geri dönmeye çalışıyoruz.

Beggar Prince kadar ses getirmedi ama ondan daha iyi olduğunu söyleyenler çok.


LEGEND OF WUKONG

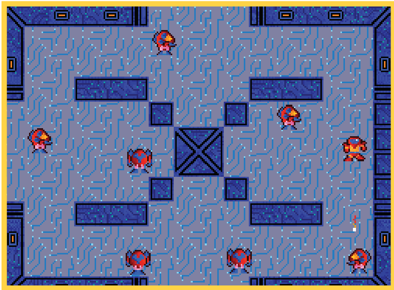




Battle Kid: Fortress of Peril [NES]

Süper zor bir platform oyunu. Çok zekice tasarlanmış bölümleri ve hızlı bir oynanışı var. Yalnız cidden mazoşistler için yapılmış gibi. Videolarını izledim, insan oynamak da istiyor oynamamak da istiyor. *I Wanna Be the Guy* oyununu bilir misiniz? Ona benziyor bayağı bir.

2010'da çıkan *Battle Kid* sadece kartuş olarak var. Yapımcı Sivak Games indirilebilir versiyona sıcak bakmıyor. *Battle Kid 2: Mountain of Torment* isminde bir devamı da gelecekti, hatta demosu da dolanıyor etrafta ama gördüğüm kadarıyla bayağıdır ses çıkmıyor.





Insanity [Turbo-Grafx-16]

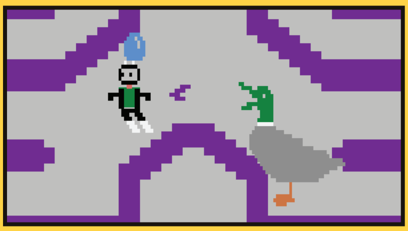
Nadir bir konsol için de oyun çıkmaz diye bir şey yok tabii. *Insanity,* 80'lerdeki *Berzerk* oyununun 2009'da çıkan güzel bir klonu. Basit bir oynanışı var; etraftaki robotların kurşunlarından kaçıyor ve onları vurmaya çalışıyorsunuz.

Zor bulunan bir yapım değil. Yapımcı Aetherbyte'ın sitesinden sipariş verilebiliyor. 360 versiyonu da var ayrıca, belki bir göz atmak istersiniz.

Duck Attack! [Atari 2600]



Evet, gerçekten de 1977 tarihli kara kutu için bile oyun çıkabiliyor. Deli bir bilim adamı mutant ördekler yaratır ve bu ördeklerden radyoaktif yumurtalar elde edip dünyanın sonunu getirmeyi amaçlar. Görevimiz ördeklerden kaçarak yumurtaları toplamak. *Dead Duck Simulator*'dan beri böyle yaratıcı senaryo görmedim! Yani doğal olarak *Duck Attack!* öyle süper komplike bir oynanışa sahip değil ama Atari 2600 yahu! Efsanenin ölmediğini görmek güzel. Yapımcı Will Nicholes'ın sitesinden edinilebiliyor. İnternetten de oynanabiliyor isterseniz.







Pier Solar and the Great Architechs [Genesis]

Geçen yıl PC'ye ve çeşitli konsollara çıkışıyla belli ölçüde bayağı ses getirdi *Pier Solar* ama kendisi aslında 2010'da Genesis için yapılmış bir oyun. Daha sonradan bir Kickstarter kampanyası başlatıldı ve hedeflere ulaşılınca oyunun HD'si çıktı.

Enteresan bir yolculuğu var aslında *Pier Solar*'ın. 2004'te Eidolon's Inn ismindeki sitenin forumunda konuşup anlaşan birkaç oyuncunun Sega CD için basit bir RYO yapmak için bir araya gelmesiyle başlıyor süreç. Hatta oyunun ilk adı *Tavern RPG*'ydi ki Tavern de sitenin forumlarının ismi. İşte zamanla proje farklılaşıyor, CD yayınlamanın masraflı olacağı düşünüldüğü için Genesis'e geçiliyor, projeye insanlar dâhil olup çıkıyor ve oyunun nihayetinde 2008'de çıkacağı duyuruluyor. Ama grafiklerden sorumlu önemli bir çalışanın ayrılması ve yaptıklarının oyunda kullanılmamasını istemesi sonucu bu tarih tutturulamıyor ve oyun ancak 2010'da çıkıyor.

Bayağı sağlam görünen bir RYO *Pier Solar*. Genesis'iniz yoksa bile PC ya da konsol versiyonlarına göz atmak isteyebilirsiniz. Bu arada oyunun yapımcısı WaterMelon Co. bir Kickstarter projesi olarak başlayan *Elysian Shadows*'u yapıyor şu ara. Dreamcast'in yanı sıra PC ve güncel konsollara da çıkacak. O da aklınızda olsun.

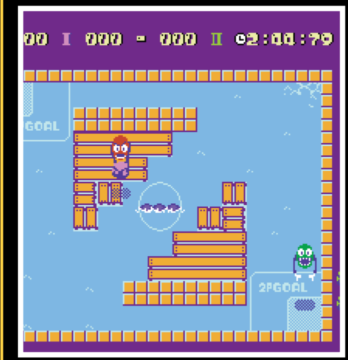




Mr. Splash [NES]

Görüp görebileceğiniz en nadir koleksiyon oyunlarından biri *Mr. Splash*. 2007'de çıkan oyun ilk başta sadece 100 adet çoğaltılıp satıldı. 2011'de yine yayınlandı ama hâlâ da çok zor bulunuyor.

Aslında çok az oynanış videosu olduğundan tam olayını da çözemedim ama sulu bir arenada topu yanına taş atarak sürüklediğiniz ve rakibe gol atmaya çalıştığınız iki kişinin karşılıklı oynadığı bir spor oyunu gibi bir şey. Deneyebilmeyi isterdim.







Razion [Neo Geo]

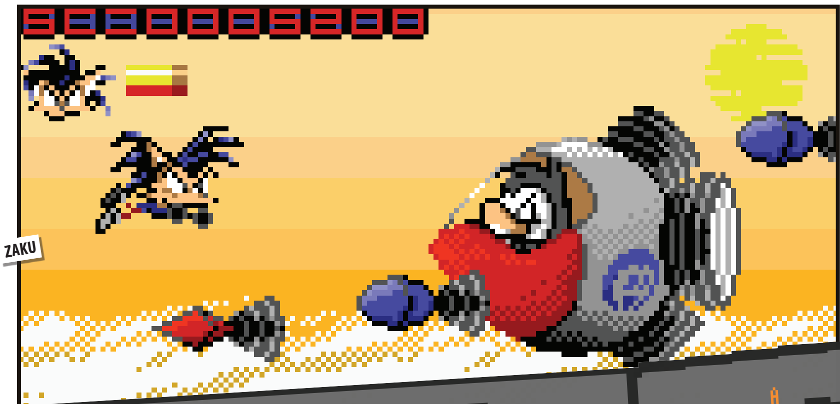
NG Dev Team diye bir stüdyo var ve bu arkadaşlar 2009'dan beri istikrarlı bir şekilde Neo Geo shoot 'em up'ları çıkarıyor. Süper kazık fiyatlara satıyor olmaları bir kenara oyunları bayağı sağlam ve eski kafa shoot 'em up'lardan alışık olduğumuz üzere bayağı zor. *Razion* da bunların içinde en son çıkanı. Yukarı doğru değil de yana doğru oynanıyor ve doğal olarak ekran mermilerden geçilmiyor. Eğlenceli duruyor da 400 Euro veremeyeceğim, kusura bakmasınlar.



Rush Rush Rally Racing [Dreamcast]

Kuşbakışı oynadığınız ve asla sıkmayan yarış oyunları vardır ya... Daha doğrusu vardı... Nereye gitti bu güzelim tür yahu! *Rush Rush Rally Racing* 2009 çıkışlı, basit bir oynanışa sahip ama her seferinde birinci olmanın çok zor olduğu bir yarış oyunu. Dreamcast'iniz varsa yanınızda birileriyle oynamanın da süper eğlenceli olacağını tahmin ediyorum.





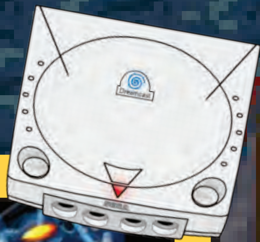
ZAKU

Zaku [Atari LYNX]

Atari'nin bizim buralarda pek görmediğimiz el konsolu LYNX için çıkan bir platform-aksiyon oyunu *Zaku* (Gundam'larla alakası yok). 1989'da çıkan bu konsol için 2009'da çıkan *Zaku*'nun hakikaten çok hoş bir görselliği ve tasarım tarzı var. Basit ama süper eğlenceli görünüyor. PC'ye falan çıksaydı gayet tutardı bence. Kanatlı bir tost makinesinin düğmesine saldırıp içindeki ekmeği ortaya çıkarmak sonra makinenin zayıf yeri olan ekmeğe saldırmak nedir ya?

ON
OFF
OPTION1
RESTART
FLIP
OPTION2

Sturmwind [Dreamcast]



Bayağı ses getirmiş ve bayağı övgü toplamış bir shoot 'em up. 2013'te çıktı ama taaa 1997'den beri yapım aşamasındaymış. "Geç olsun güç olmasın"a yeni bir boyut kazandırmış kendisi.

Statik geri planları vs nedeniyle de hiç öyle eski durmuyor *Sturmwind*. Hem zaten Dreamcast o kadar da eski bir konsol sayılmaz nihayetinde. Hâlâ bazılarınızın evinde duruyor olma ihtimali var. Yapımcıları Red Spot Games'in sitesinden edinebiliyorsunuz.







Dux [Dreamcast]

Çok eğlenceli ve yine hiç fena gözükmeyen bir Dreamcast shoot 'em up'ı daha. 2009 çıkışlı.

Hatta yapımcılar aldıkları övgülerin ardından 2012'de bir Kickstarter kampanyası başlatıp oyunun *Redux: Dark Matters* adındaki yeniden yapımını Dreamcast'in yanı sıra PC'ye, konsollara, telefonlara, her yere çıkardı. İlginizi çekerse erişmeniz hiç zor değil yani. Dreamcast versiyonu hariç. O sınırlı sayıdaydı ve çoktan uçtu gitti. Belki eBay...







Nightmare Busters [SNES]

Eski sistemlere oyun yapanların öncelikli tercihlerinden değil SNES nedense ama *Nightmare Busters* da doğrusu buradaki en tatlı oyunlardan biri. Run & gun dediğimiz türdeki oyunda elimizdeki iskambil kartlarıyla goblin vb. yaratıkları geçe geçe ilerliyoruz. Görsellik falan bayağı hoş. Çok da yeni, daha geçen sene çıktı. Co-op da var. Kurulu SNES'iniz varsa insan daha ne ister?

Olay burada saydığım oyunlarla da sınırlı değil tabii. Super Fighter Team, Aetherbyte, Hucast, Psycatic Software, NG Dev Team gibi sitelerde başka cevherler de bulabilirsiniz.

emülasyon

JNES



Geçtiğimiz ay ePSXe ile başladığımız Emülasyon bölümünün bu ayki konuğu **Nintendo Entertainment System (NES)** oyunlarını oynayabileceğiniz; Yani HDD'nize 'atari kaseti' takacağımız ***JNES***... NES oyunlarını PC'de oynamanız için birçok alternatif bulunmasına karşın kullanışlılığı, Türkçe desteği ve Android uygulamasının da bulunması nedeniyle JNES'i tercih ettik...

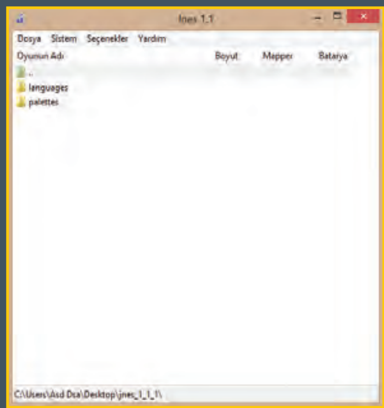
Öncelikle jabosoft.com'a girip programın son sürümü olan 1.1.1'i indiriyoruz. Bu sürüm yaklaşık 1.5 senedir güncellenmiyor. Zaten son derece stabil çalıştığı için güncellenmesine pek de ihtiyaç yok... Programı kurduktan sonra yapmamız gereken bir iki ayar var sadece.

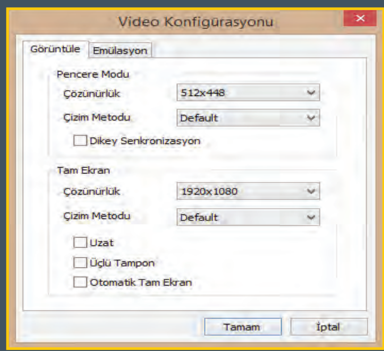
İlk olarak 'Seçenekler - Ayarlar'a tıklayarak programın dilini değiştiriyoruz. Daha sonra oyunu açmak için önce Jnes'i açmamız gerekmesin diye, ".nes dosyalarını Jnes ile ilişkilendir" seçeneğini seçerek ayarları kaydediyoruz.



Eğer oyunları herhangi bir kontrol aygıtı ile oynamak istiyorsanız, 'Seçenekler - Kontrol Tuşları'na tıklayarak ayar penceresini açıyoruz. Burada PC'ye takılı kontrolcümüzü seçiyoruz. Eğer isterseniz 'Auto' sekmesine tıklayarak programın tuş ayarlarını otomatik yapmasını sağlayabilirsiniz. Lakin bunu tavsiye etmiyorum çünkü D-Pad yerine Analoglara göre ayarlıyor program. İki dakikada elle halllediverin bence.

Yalnız şunu belirtmekte fayda var, Nintendo resmi rom satışına pek sıcak yaklaşan bir firma değil. Eski oyunlarını yeni konsollarında oynanabilir hale getirmeyi tercih ediyor. Bizim yaptığımız bu emülatör tanıtımlarını korsana özendirme olarak algılamamanızı rica ederiz. Resmi satışı ve oynanabilir platformu bulunan her yapımı doğru yerde oynamak gerekir. **- Enes K.**





sen bu oyunu bilmezsin

ORCS AND ELVES

[JAVA / DS]

Ben Java adamıyım. Öyle kendini akıllı zanneden telefonla işim olmaz. Hâlâ da Java'lı telefon kullanır, Android'siz de misler gibi yaşarım. Zaten Java delikanlıdır, sağlamdır. Öyle yere düşünce hemen bozulmaz, dağılmaz. Oyun oynatacağım diye de ekran parmaklattırmaz adama, efendi gibi tuşlarıyla oynatır. O yüzden *Orcs & Elves*'i de bir o kadar severim.

Java işletim sistemin sahip telefonlarda oyun oynama furyasının kopmaya başladığı 2006 yılında tanıştım *Orcs & Elves* ile. Bilirsiniz birincil şahıs-RYO oyunları da pek severim zaten. O emektar Nokia 6230i'min minnacık ekranına, kütür kütür kütürdeyen tuşlarına rağmen fena bağlardı bu oyun beni. Çünkü dönemin çerezlik, özensiz binlerce oyununa inat ve sistemin kısıtlamalarına rağmen inanılmaz kaliteliydi.

Aslında çok da şaşırmamak gerekiyor, çünkü oyunun arkasında John Carmack var. Tabi ben de çok sonra öğrendim bunu. Zaten *Doom RPG*'nin motorunu kullanıyormuş oyun. Sıra tabanlı oyunda her bir saldırı ya da hareket bir hamle sayılıyor ve stratejilerinizi buna göre planlamak gerekiyor. Zaten yok zindandır, yok gizli geçittir, kılıçtır, büyüdür falan fazlasıyla *Hexen*'i hatırlatmıştı bu oyun bana.

Her ne kadar oyun adını çok duyuramayıp burada konuğumuz olsa da ikincisi çıkacak kadar başarılı oldu ve Carmack'in *Quake*'ten sonra seri haline gelen de ilk fikri mülkü oldu. Sahalara gayet yerinde bir dönüş oldu anlayacağınız. Tabii artık Java grafiği falan taş devri gibi gelir, siz en iyisi DS versiyonunu deneyin bunun. **-Emre**



NINTENDO DS VERSİYONU

Oyunun telefonlarda elde ettiği başarının ardından yeni kontrol sistemi, ekstra turlar, gelişmiş grafikler içeren bir versiyonu da DS'e çıkarıldı. Bunu henüz deneyemedim ama mutlaka alacağım.

pixel yazıtları

NINTENDO'NUN FINAL FANTASY VII'Yİ SONY'YE KAPTIRMASI

Bazı birlikteliklerin sonu gelir ister istemez

Final Fantasy serisi ve yapımcısı **SquareSoft**'un zamanında NES ve SNES'i ne kadar şahlandırdığı, başarıları üzerinde ne büyük bir paya sahip olduğu malumunuz. Zaman içerisinde bu ortaklık öyle bir dostluğa dönüştü ki iki firma kafaya kafaya verip *Super Mario RPG*'yi bile beraber yapmışlardı. Aynı şekilde **Final Fantasy VII**'nin yapımı ilerledikçe de Nintendo'nun avuçları kaşınıyordu tabii normal olarak.

Yapımı ta 1994'te başlayan oyunun önce 2 boyutlu ve bugünkü öyküsünden tamamen farklı olarak SNES'e çıkarılması planlanıyordu. Fakat zaman ilerledikçe bu konseptin oyunu zamanının gerisinde bırakacağına inanmaya başlayan ekip, oyunu daha sinematik ve tamamen 3 boyutlu olarak yapma kararı aldı. Ne de olsa Nintendo'nun 3 boyutlu yeni konsolu **Ultra 64** (şimdiki adıyla Nintendo64) yolda olduğuna göre sorun da yoktu.

Nihayetinde 3 boyutlu bir *Final Fantasy*'nin nasıl olacağını tüm dünyaya göstermek isteyen ekip, bir oyun fuarı için *FF6*'nın karakterlerini içeren, ufak fakat oynanabilir teknoloji demosu **Final Fantasy SGI**'yı hazırladı. Gördükleri karşısında bütün oyun camiasının nefesleri kesilmişti. Bu yüzden iyice cesaret alan ekip yeni oyunlarını Ultra64'e çıkarmak için Nintendo'yla masaya oturdu.

Fakat ortada ciddi bir sorun vardı. Oyunun boyutu zamanı için korkunç bir miktar sayılabilecek 1,5 GB civarı tutuyordu ve Nintendo'nun topu topu 64 megabaytlık kasetlerine sığdırmak imkânsız gibi bir şeydi. Ayrıca zaten kartuşların maliyeti CD'lere oranla çok daha fazlaydı ve kartuşlara bölünse bile 22 kartuş tutacak olan oyunun fiyatı konsolun kendisinden katbekat pahalıya gelirdi. Fakat Nintendo kartuş kararında ısrar etti ve iki dost yıllar sonra ilk kez aynı masadan dargın kalktı.

Konsol piyasasına yeni yeni adım atan Sony ise bütün bu olanları uzaktan sessizce izliyordu. SquareSoft'un sürüden ayrıldığını görür görmez de aç bir kurt gibi üzerlerine atıldılar ve 700mb'lık veri saklayabilen CD'li konsolları **Playstation**'ı tanıttılar. Konsolun sunduğu imkânları gören SquareSoft da serinin yedinci oyununu ilk kez bir Nintendo konsoluna çıkarmama kararı aldı.

İki firma el ele gün batımına yürürken belki de en iyi yıllarını yaşayacaklarından henüz habersizdiler... **-Emre**



Herkes CD'yi tercih ederken kartuşta ısrar eden Nintendo için işler pek yolunda gitmiyordu. Lakin henüz Final Fantasy kozlarını oynamamışlardı. FF7 gümbür gümdür geliyor... muydu?

oradaydım

HIZLI ŞOFÖRÜN ERKEN OLUR HAMLESİ...

[GTA Vice City - Banka Soygunu]

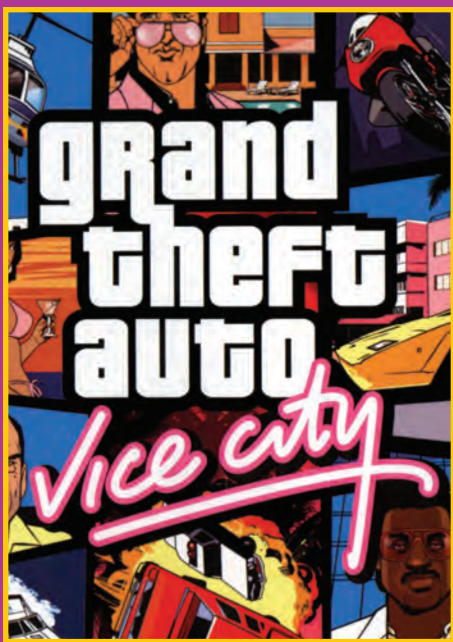
Tommy Vercetti, ekibini toplamış, o ana kadarki en büyük vurgunlarının, şehir bankası soygunun planını anlatıyordu.

Ekibi toplamak kolay olmamıştı: Kendisine güvenlikçiler ve banka müşterilerini etkisiz hale getirmede yardım edecek Phil Cassidy'ye silah kaçakçılığı işinin büyümesi için ihtiyacı olan hizmeti vermiş, kasayı açıp bombalı tuzaklar hazırlayacak Cam Jones'u hapisten kaçırmış ve soygundan kaçarken otomobili kullanacak olan usta şoför, şişman genç Hilary King'i zorlu bir araba yarışında geçmeyi başarmıştı.

Plan basitti; maskeler takılacak, Tommy ve Phil alarmı çaldırma ihtimali olan herkesi kontrol altında tutarken Cam kasayı açacak, banka etrafında tur atan şoför Hilary tam kapının önünden soyguncu ekibi toplayıp hızla polislerden kaçıracaktı.

Ekip silahlarla bankaya girdi, plan uygulanmaya başladı... Ta ki bir anda alarm zilleri çalana kadar. Bir dakika içinde bankanın içine çatıdan özel eğitimli ve donanımlı SWAT birlikleri dolmaya başlamış, binanın etrafı da sarılmıştı. Planın kalan son kısmında şoförleri Hilary'ye güveniyordu Tommy ve arkadaşları. Güvenmek zorundaydılar. Yoğun ateş altında banka kapısından çıktılar, az sonra kaçmak için binecekleri sarı taksi patinaj çekerek hemen önlerinde duruverdi. Buraya kadar her şey normal gibi görünüyordu ki bir anda taksiden eline otomatik silahla dışarı fırlayan hızlı şoför Hilary, orada bulunan herkesi şoka uğrattı: "Atlayın çocuklar ben onları oyalayacağım!" diye haykırdı büyük bir kararlılık ve cesaretle. Şaşkınlıktan nefesini tutan Tommy, birkaç saniye ve birçok silah sesi sonrası kanlar içinde yere düşen Hilary'nin iri bedenine bakakaldı. Şok ve üzüntüden ne yapacağını bilemez haldeydi. Kulağının dibinde vızıldayan kurşunlarla kendine geldi, taksinin direksiyonuna geçti.

Para çantaları, Cam ve Phil ile beraber hızla en yakın tamirciye sığınıp aracın rengini ve plakasını değiştirerek peşlerindekileri atlattılar. Soluklanıp rahatladıklarında Tommy'de genç şoförün payına düşmesi gereken para ve hayatını feda eden şişman, genç ve mutsuz insan Hilary'nin buruk, hüzünlü anısı kalmıştı... **-Noyan**



Oyungezer
SAYI: 91 - 2015/05

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Buğra Özkan, Furkan Güler, İhsan Asman

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 30 Nisan 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, ***Oyungezer Efsaneler Serisi*** ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, ***efsaneler@oyungezer.com.tr*** e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM




AZ GiTTiK UZ GiTTiK,
TEMERIA'YA HOŞ GELDiK
THE WITCHER
WILD HUNT
iNCELEMESi HAZiRAN SAYISINDA!



DOPPLER
grand theft auto V
FIVE